
Por sólo 2'75€
La revista de PLAYSTATION 2 y PSOne más vendida en España
Nº 43
2,75€
Play2
manía
Portugal 2,75€
PLAYSTATION 2
ONIMUSHA 2 • PRISONER OF WAR • ENDGAME • SMASH COURT TENNIS • CIRCUS MAXIMUS • GT CONCEPT • STAR TREK VOYAGER • DINOSTALKERS • RIDING SPIRITS • TOUR DE FRANCE • SLAM TENNIS • ARMY MEN RTS • GUITAROO MAN • IRON ACES 2 • FREQUENCY • WORMS BLAST...
PSONE
CAPCOM VS SNK 2000 PRO • FORMULA ONE ARCADE • DELTA FORCE...
¡¡COMPRA AL MEJOR PRECIO!!
Los juegos más potentes por menos de 35 €
175 JUEGOS PARA PS2 Y PSONE COMENTADOS Y PUNTUADOS
•MEDAL OF HONOR FRONTLINE
Guía práctica para vencer a los nazis
•GT CONCEPT
Ya está aquí lo nuevo de Gran Turismo
•COMPARATIVA DE EQUIPOS DE AUDIO
¡¡Sonido de película en PS2!!
DE LOS CREADORES DE DRIVER
Stuntman: haz el bestia con tu coche
¡CONDUCCIÓN EXPLOSIVA!
8 424094 800032 00043
SUPLEMENTO GRATUITO 32 PÁGINAS
RE Code: Veronica X
Mapas • Enemigos • Items • Puzzles
← Guía de Resident Evil
¡¡Colecciona nuestras fantásticas guías y archívalas en las cajas de tus juegos !!
¡¡DESCUENTO SEGURO!!
AHÓRRATE 6 EUROS
EN CADA JUEGO QUE COMPRES

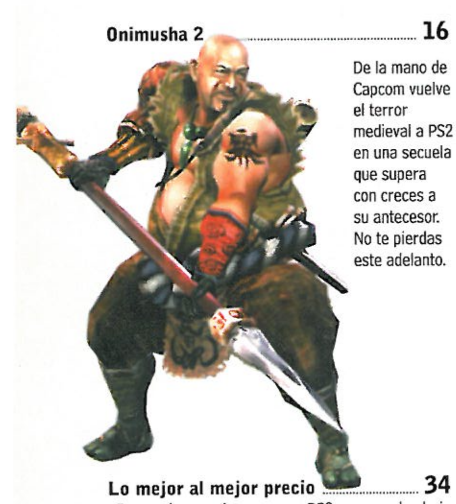

AKA Acclaim
¡¡¿...?!!
CONTROL
MAÑANA REPITO
NUNCA MÁS
DOMINIO
"Mañana repito" aseguraba una y otra vez el corazón y "¡nunca más!" repetía histérica la razón, pero fue el control sobre el dominio el que en el límite de la cordura gritó: "¡¡¿...?!!". Y ahí estabas tú... rayando el suelo, impulsándote al cielo por rampas infinitas y grindando el horizonte de una ciudad rendida a tus pies.
AGGRESSIVE INLINE
POR FIN HA LLEGADO AGGRESSIVE INLINE
LA FILOSOFIA EXTREMA HECHA REALIDAD
Aggressive Inline Skating™ and Acclaim ® & © 2002 Acclaim Entertainment. All Rights Reserved. Developed by Z-Axis. All Rights Reserved. PlayStation and the P ayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
aDeSe +16
PlayStation®2
Acclaim
www.acclaim.com

SUMARIO [43]

www.hobbypress.es/Playmania



Los creadores de Driver se destapan con un título soprendente y original, que aquí os descubrimos.



De la mano de Capcom vuelve el terror medieval a PS2 en una secuela que supera con creces a su antecesor. No te pierdas este adelanto.

¿Buscas buenos juegos para PS2, pero andas bajo de presupuesto? Aquí encontrarás la solución.



Entérate de todo lo que necesitas saber para disfrutar del mejor sonido y de cuáles son los mejores equipos.

■ **NOVEDADES:**

■ PSOne ■ PS2 ■ Precio Especial ■ Platinum

Ya está listo lo más nuevo de *Gran Turismo*: veloces carreras de prototipos.





Una original propuesta: evadirse de campos de prisioneros usando la astucia y el sigilo.

Una estupenda recreación del universo Star Trek, en clave shoot'em up.





Los títulos más atractivos que se esperan el mes que viene, por ejemplo, este *Riding Spirits*.



Te ayudamos a enfrentarte a las fuerzas nazis para liberar a Europa de las tropas de ocupación durante la II Guerra Mundial. ¿Te atreves?



Los mejores lanzamientos en vídeo DVD del mes, para que sepas que pelis ver en tu PS2.

Staff

Sonia Herranz Directora.
Abel Vaquero Director de Arte.
Alberto Lloret Jefe de Sección.
Daniel Acal, David Fraile Redacción.
Álvaro Menéndez Jefe de Maquetación.
Lidia Muñoz Maquetación.
Ana María Torremocha, María Jesús Arcones Secretarias de Redacción.
Colaboradores: J. C. Ramírez (dibujos), Juan Lara, Mercedes López, Dani Lara, Sonia Ortega, Elicio Dómbriz, Oscar Lera, Rubén Guzmán.
playmania@hobbypress.es

Edita: HOBBY PRESS S.A.
Director General: Carlos Pérez.
Directora de Publicaciones: Mamen Perera.
Director de Publicaciones de Videojuegos: Amalio Gómez.
Subdirector General Económico-financiero: José Aristondo.
Directora de Marketing: María Moro.
Jefe de Distribución y Suscripciones: Virginia Cabezón.
Director de Producción: Julio Iglesias.
Coordinación de Producción: Ángel Benito.
Departamento de Sistemas: Javier del Val.

PUBLICIDAD
Director de Ventas: José E. Colino.
Directora de Publicidad: Mónica Marín
E-mail: monima@hobbypress.es.
Jefa de Publicidad: Nuria Sancho.
Coordinación de Publicidad: Mónica Saldaña,
E-mail: monicas@hobbypress.es.
C/ Los Vascos, 17 1ª Planta. 28040 Madrid. Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

REDACCIÓN
C/ Los Vascos 17, 2ª Planta. 28040 Madrid. Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES
Tlf. 906 30 18 30 - Fax: 902 15 17 98
DISTRIBUCIÓN
DISPAÑA. C/ General Perón 27, 7a planta. 28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Argentina: Representante en Argentina: CEDE, S.A. Avda.Sudamérica, 1532. 1290 Buenos Aires. Tlf. 302 85 22
Chile: Iberoamericana de Ediciones, S.A. Leonor de la Corte, 6035 - Quintana Normal C.P. 7362130 Santiago. Tlf. 774 82 87.
México: CADE, S.A. de C.V. Lago Ladoga, 220 - Colonia Anahuac. Delegación Miguel Hidalgo. 03400 Mexico, D.F.
Portugal: Johnsons Portugal. Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A. 1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.
Venezuela: Disconti, S.A. Edificio Bloque de Armas, Final Avda. San Martín. Caracas 1010. Tlf. 406 41 11.
TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: COBRHI 28864 Ajalvir, Madrid
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 10/2002

Printed in Spain

Publicación controlada por OJD

Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.



Hobby Press es una empresa de Grupo Axel Springer



Cómo puntuamos

Para puntuar los juegos nos basamos en una escala del 1 al 10 y un código de color para que apreciéis a primera vista la calidad del juego:

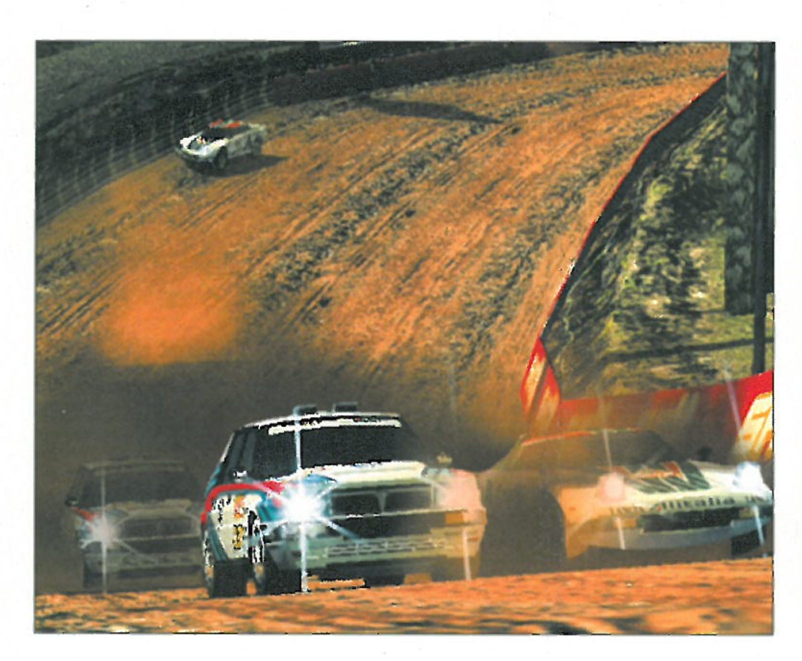
- 1 al 3 **Muy deficiente.** Un juego que no merece la pena
- 4 **Deficiente.** No llega a las cotas de calidad deseadas.
- 5 **Aprobado.** Muestra la suficiente calidad
- 6 **Bien.** Un juego interesante para los fans del género
- 7 **Notable bajo.** Un buen juego, pero con defectos
- 8 **Notable alto.** Un juego de calidad y muy recomendable.
- 9 y 10 **Una obra maestra** que no debéis dejar escapar.

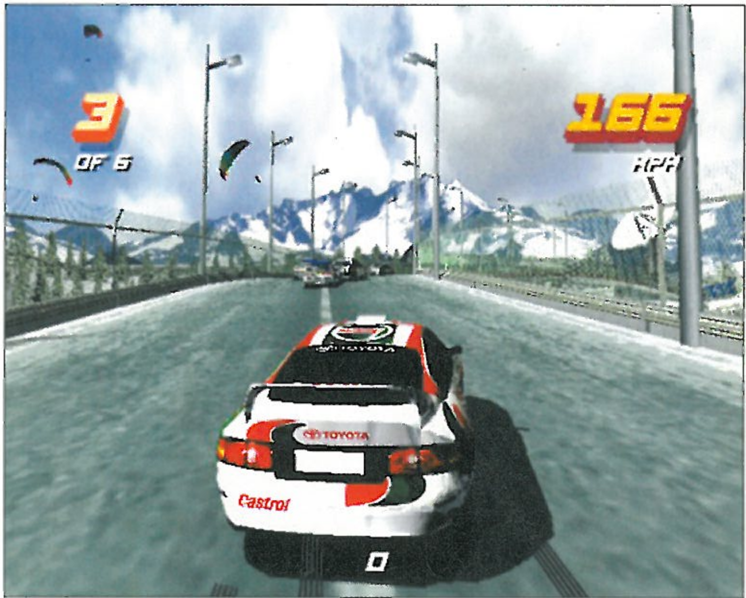
Para valorar periféricos y características concretas de los juegos, utilizamos el siguiente sistema, basado en el mismo código de colores:

MM Muy malo · M Malo · R Regular · B Bueno · MB Muy bueno · E Excelente

Cuando veáis este símbolo significa que es un producto recomendado por la redacción de PlayManía.

- Los precios de juegos y periféricos que publicamos en nuestros artículos son PVP recomendados por el distribuidor y pueden variar de un comercio a otro.
- La recomendación por edades de los juegos que os ofrecemos es la que aparece en sus respectivas cajas, elaborada por Adese.





Llega a PS2 una nueva forma de vivir los rallies

SHOX: EL RALLY DE EA BIG

El pasado mes de Junio fuimos invitados por EA a sus instalaciones en Londres para echarle un vistazo a *Shox*, un juego que marcará un nuevo concepto de juego dentro del mundo de los rallies.

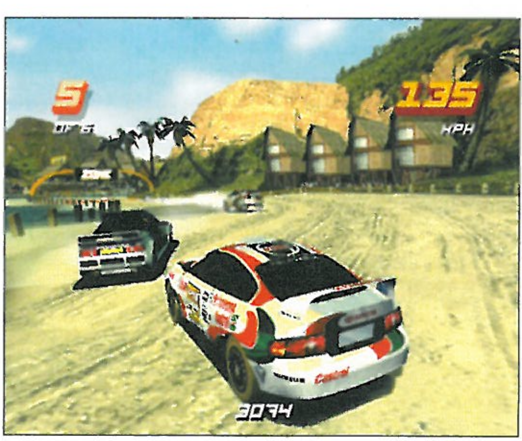
La competitividad que existe en la simulación de rallies (*Colin McRae 3*, *V-Rally 3*...) y el alto grado de realismo que está alcanzando el género, está dejando a un lado a un sector de los jugadores que buscan algo distinto, que se pueda disfrutar desde el primer momento sin necesidad de preocuparse de los aspectos "áridos", como la mecánica. Por esta razón ha nacido *Shox*, la nueva criatura de EA BIG, los padres de *SSX y NBA Street*, quienes fieles a su espíritu, están trabajando en una idea muy arcade y divertida dentro del rally.

Shox contará con 24 licencias de coches reales, como Audi y Citroën, y ofrecerá tres escenarios que se irán ampliando y complicando según avancemos. Su sistema de juego también tendrá sorpresas, ya que aparte de llegar los primeros a la meta tendremos que superar los retos "Shox", con los que conseguiremos medallas para desbloquear circuitos y coches. La guinda la pondrán un sonido increíble, cámara slow motion para los momentos espectaculares, un modo multijugador para 4 jugadores, la posibilidad de deformar los coches, sombras y reflejos en tiempo real...

Todo este cúmulo de promesas de diversión estará listo para el mes de octubre, y sin duda es una buena noticia para los que buscan algo más que realismo en simuladores.



En vista de otros juegos de EA Big, como *SSX* o *NBA Street*, podéis estar seguros de que el juego resultará tan divertido como espectacular.



Pese a su concepción arcade, *Shox* no huirá del realismo en lo referente a vehículos. Habrá 24 coches reales que se deformarán con los golpes.



Aquí tenéis al completo al equipo EA Big, división de EA Sports. Con ellos pasamos una gratificante jornada durante la cual pudimos conocer de primera mano los detalles de este divertido arcade. Después de conocerlos, no nos extraña que sus juegos tengan tanto sentido del humor.

LA OTRA CARA DEL ANILLO

Vivendi presenta *La Compañía del Anillo*, el juego basado en el libro.

Como ya sabréis, por cuestiones de licencias los jugones vamos a disfrutar de "El Señor de los Anillos" por partida doble. Si el mes pasado os adelantábamos los primeros detalles de *Las Dos Torres*, el juego de EA Games basado en las dos primeras películas, este mes le toca al turno a la producción de Vivendi. En *La Compañía del Anillo* viviremos las situaciones más emocionantes del primer libro, que nos llevarán por escenarios tan atractivos como la Comarca, Moria o las aguas del río Anduin. Podremos controlar a Gandalf, Aragorn o Frodo, cada uno dotado con sus propias habilidades, en un desarrollo que parece más "aventurero" (aunque tendrá mucha acción) que el título de EA. Lo esperamos para finales de año.





Aragorn y compañía se las tendrán que ver con hasta 28 tipos de enemigos diferentes, todos ellos sacados del primer libro.



Cada uno de los tres personajes tendrá sus propias habilidades. Así, Gandalf podrá "arriesgar con algo más de luz" en Moria.

Los más vendidos PSX (del 1 al 31 de junio)

*Lista facilitada por







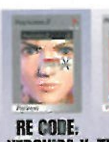

1	FINAL FANTASY IX
2	METAL GEAR SOLID
3	DRAGON BALL FINAL BOUT
4	FINAL FANTASY ANTHOLOGY
5	FINAL FANTASY VIII
6	MUNDIAL FIFA 2002
7	FIFA 2002
8	PRO EVOLUTION SOCCER
9	FINAL FANTASY VI
10	DRÁCULA II

Los más vendidos PS2 (del 1 al 31 de junio)

*Lista facilitada por













1	FINAL FANTASY X
2	MEDAL OF HONOR FRONTLINE
3	SPIDER-MAN
4	RE CODE: VERONICA X
5	GRAN TURISMO 3 A-SPEC
6	GTA III
7	PRO EVOLUTION SOCCER
8	METAL GEAR SOLID 2
9	ONIMUSHA
10	ISS 2

Los más alquilados PS2 (del 1 al 31 de junio)

*Lista facilitada por












1	FINAL FANTASY X
2	ISS 2
3	MUNDIAL FIFA 2002
4	METAL GEAR SOLID 2
5	VIRTUA FIGHTER 4
6	STATE OF EMERGENCY
7	RED CARD
8	POLICE 24/7
9	WTA TOUR TENNIS
10	MOTO GP2

COMIENZAN LAS REBAJAS

Bajan los precios... sólo en Japón.

Coincidiendo con el comienzo del verano, Sony ha decidido bajar los precios de los periféricos oficiales en Japón, al tiempo que ha lanzado una nueva gama de mandos y tarjetas de memoria transparentes, incluídos en esta rebaja veraniega. Así, los mandos y tarjetas de memoria de PS2 han pasado de costar 3.500 Yenes (unos 31 Euros) a 2.800 Yenes (25 Euros)... no está nada mal ¿eh? Esperamos que ambas ventajas, el recorte de precio y la nueva línea, nos lleguen cuanto antes.



Como ya sucedió con PSOne, PS2 ya tiene su propia línea de periféricos transparentes, a un precio que resulta tentador, al menos en Japón.

ACTIVISION SE APUNTA AL RALLY

Rally Fusion: Race of Champions llegará en octubre.

Tras algunas idas y venidas con respecto a su nombre y fecha de lanzamiento, finalmente Activision tendrá lista su apuesta para el género del rally en el próximo mes de octubre. Su nombre definitivo será *Rally Fusion: Race of Champions* y nos propondrá espectaculares carreras en plan arcade desarrolladas la mayoría en condiciones extremas y con un apartado gráfico a la altura. 20 circuitos ficticios, una gran variedad de modos de juego (entre los que está la competición real Carrera de Campeones, emplazada en Gran Canaria) y un buen abanico de coches para elegir, desde modelos clásicos hasta los WRC, son algunas de sus credenciales. Aficionados a la velocidad, estad atentos.



Habrá gran variedad de coches para elegir, todos ellos reales y estructurados en diferentes categorías.



En *Rally Fusion: Race of Champions* los gráficos prometen brillar tanto en los modelos como en los circuitos.

TIMESPLITERS 2 TRAERÁ MÁS VIAJES EN EL TIEMPO

Más acción subjetiva para PS2 a la vuelta del verano.

Eidos está dando los últimos retoques a la secuela del que fue el primer shoot´em up subjetivo de PS2, con el único objetivo de convertirlo en un nuevo hito. Para ello está se está trabajando una historia más compleja que la de su antecesor, que nos pondrá en la piel de un comando con la misión de introducirse en un portal temporal para recuperar unos cristales especiales en distintas épocas. Del resto se encargarán unos niveles más gigantescos y numerosos que los del primer *Timesplitters*, unos enemigos mejor diseñados, más variedad de armas y un mayor grado de interactividad con el entorno, así como modos Multijugador renovados. Id afinando vuestra puntería...



TS2 requerirá grandes dosis de habilidad, sigilo y puntería.



Como buen shoot'em up subjetivo, también ofrecerá un completo y variado modo Multijugador.

POLICÍA VIRTUAL EN PS2

Virtua Cop, la famosa recreativa de Sega, renace en los 128 bits.

Sega ha anunciado el lanzamiento en Japón este verano de *Virtua Cop Rebirth*, la famosa máquina de Sega pionera en el género de los arcades de pistola. Todavía no se sabe si esta reedición, que contiene los dos primeros juegos de la saga, saldrá fuera de Japón... recemos porque así sea.



Virtua Cop 2 data de 1995, y no sufrirá muchos cambios gráficos en PS2.

GANADORES DEL JUEGO SPIDER-MAN (PS2)

Estos son los ganadores de los 10 juegos de _Spider-Man_ para PlayStation 2 que se sortearon entre los acertantes de los pasatiempos de PlayManía del mes de junio. Enhorabuena.

Iván Infiesta González	Asturias
Claudio Romero Estorín	Barcelona
Rubén Ruiloba Mijares	Cantabria
Miguel Molina Aguilar	Granada
Íñigo García Montero	Guipúzcoa
Diego Alonso De La Cruz	León
Ricardo Rodríguez Moreno	Madrid
Víctor Martín Sánchez-Horneros	Madrid
David Martínez Miñano	Murcia
Encarnación Merlo Rey	Sevilla

SE PINTAN PS2 POR ENCARGO

PS2 no tiene porque ser negra...

Una compañía americana ha puesto en marcha un negocio muy original, consistente en pintar consolas PS2 con los colores que quiera su dueño. Por ahora el servicio sólo funciona en los USA por el "módico" precio de 60 Euros. Si queréis más información, probad con **www.colorconsoles.com**, donde también podéis realizar pruebas de color. Eso sí, el modelo "Gotelet" todavía no está disponible...





Concept
GRAN TURISMO
THE REAL DRIVING SIMULATOR
2002 TOKYO-GENEVA
en Gran Turismo® Concept
2002 Tokyo-Geneva
ni en el mejor de tus sueños.
Hay dos cosas con las que sueñas toda tu vida. De la primera, directamente, te puedes ir olvidando. Y con respecto a la otra, pues bueno, si eres avispado puede que la hagas realidad. Porque no todos pueden conducir los prototipos de las grandes marcas de coches. Sólo lo harán los que se hagan con Gran Turismo® Concept 2002 Tokyo-Geneva. Una edición especial con la que podrás conducir los coches más innovadores de los salones internacionales del automóvil. Lo que siempre has soñado. Bueno, lo segundo que siempre has soñado.
PlayStation 2
2002 TOKYO-GENEVA
PlayStation 2
EL OTRO LADO
es.playstation.com

VUELVE DARK CLOUD

... o mejor, sus creadores con un nuevo juego.

Los creadores de *Dark Cloud*, Level 5, están trabajando a marchas forzadas en su nuevo juego de rol de acción, llamado *Dark Chronicle*. Este título, que todavía no tiene fecha de lanzamiento prevista, guardará muchos parecidos con *Dark Cloud*, y por ejemplo, dispondrá de 6 protagonistas y contará de nuevo con el sistema Georama, mediante el cual rediseñamos los escenarios a nuestro gusto a medida que encontramos los objetos y piezas que los componen.

La información sobre el argumento es más bien nula, pero se sabe que adoptará un desarrollo similar al de *Dark Cloud*, con algún que otro puzzle, mucha acción y algunas pinceladas de investigación, y que Yuris, el protagonista, guardará cierto parecido con Toan, el protagonista de *Dark Cloud*. Por lo demás, salta a la vista que sus creadores van a realizar profundos cambios en el apartado gráfico, en el que van a "abusar" del Cel Shading, pero como en otros casos, vale más una imagen que mil palabras...



Los que hayan jugado a *Dark Cloud* reconocerán un sistema de juego similar, con grandes dosis de acción y aventura.



Gracias a la técnica Cel Shading, el acabado del juego va a ofrecer un "look" más cercano al de los dibujos japoneses.

¡PASIÓN POR EL BASKET!

NBA Live 2003 estará listo en otoño para PSOne y PS2.

EA Sports está dando los últimos retoques a la edición 2003 de su simulador de baloncesto, que estará disponible para PS2 y PSOne. Las mejoras se centrarán en el apartado gráfico y la jugabilidad, ya que se está mejorando la IA de los jugadores y la física de la pelota. Conociendo a los chicos de EA Sports, seguro que la NBA brilla este año como nunca en nuestras PlayStation.



NBA Live 2003 contará con importantes mejoras gráficas, aunque las principales novedades llegarán en el campo de la jugabilidad.

EL REGRESO DE UN GRAN SHOOTER

Red Faction 2, muy pronto en PS2.

THQ ya tiene a punto la secuela de uno de los mejores shooters que han pasado por PS2. *Red Faction 2* conservará todo lo bueno del original, como el sistema Geomod (que nos permite destrozar los escenarios en tiempo real), así como un buen puñado de novedades, entre las que destacarán sus modos Multijugador para cuatro, o las misiones en las que cooperaremos con otros personajes. Si lo traducen puede ser la bomba...



Red Faction 2 incluirá multitud de nuevas y devastadoras armas. Además, al igual que en la primera parte, habrá varios vehículos para manejar.

Breves & Fugaces

- Coincidiendo con las últimas fases del mundial, los primeros puestos de las listas japonesas han sido para los simuladores de fútbol, con *Winning Eleven 6* (*Pro Evolution Soccer 2*) a la cabeza, *FIFA World Cup 2002* en segundo lugar y muy de cerca *World Fantasista*, la apuesta de Square en el género. En PSOne hay un par de novedades, el juego de lucha *Shaman King*, inspirado en un manga, y la reedición de los dos primeros *Dragon Quest*.
- **El servicio PlayOnline de Square en Japón comenzó con mal pie, algo que ya se han solucionado con dos "parches" o actualizaciones del software. Y nosotros, que creíamos que eso era algo exclusivo de los PCs... Otro dato relacionado con PlayOnline: ya hay casi 100.000 usuarios suscritos al servicio. Por otra parte, Square ha anunciado el lanzamiento de La Biblia de *Final Fantasy*, un pack de 3 DVDs donde se recogen entrevistas, vídeos, material inédito e incluso guías de los 11 capítulos que componen la saga.**
- Siguiendo con Square, la compañía también ha anunciado la adquisición de Quest, el grupo de desarrollo responsable de la saga *Ogre Battle*, con lo que también tenemos asegurado el rol más táctico y estratégico en PS2.
- **Otra que no anda mal es Capcom, que ha revelado las cifras de ventas mundiales de sus sagas más famosas, entre las que destacan *Resident Evil*, con 20 millones de copias vendidas, *Street Fighter* con 25, y *Megaman*, con 15.**
- Por último, Konami va a poner a la venta en Japón durante el verano un nuevo documental interactivo sobre *Metal Gear Solid 2* para PS2, que contendrá ¡¡tachán!! algunos niveles VR que aparecerán en *MGS2 Substance*.

Play2 manía

PLAYMANÍA GUÍAS PS2: LAS MEJORES GUÍAS PARA LOS MEJORES JUEGOS



• **Metal Gear Solid 2:** la guía completa de la mejor aventura de acción para PS2 es la principal oferta del número 18 de los especiales de guías de PlayManía. En ella encontrarás todos los mapas y estrategias para descubrir hasta el último secreto del juego. Imprescindible para explotar la aventura al máximo.

• **Gran Turismo 3:** Y junto a la mejor aventura, el mejor juego de coches. Más de 60 páginas donde te cuentan todo lo que tienes que saber para ser el rey del asfalto, desde los mejores consejos en mecánica hasta una exhaustiva lista con todos los coches, detallados mapas... en fin, todas las claves para que seas el primero en llegar a la meta.

• **5 guías completas más:** Además, no te pierdas las guías para *SSX Tricky*, *Head Hunter*, *Eve of Extinction*, *State of Emergency* y *007 Agente en Fuego Cruzado*. Todo por 4,25 euros.

A la venta hasta el 31 de julio

HOBBY CONSOLAS

LOS JUEGOS MÁS POTENTES DEL VERANO

• **Colin McRae 3:** En el número 131 de Hobby Consolas encontraréis una espectacular sección de Preestreno, en la que os cuentan cómo han sido las primeras carreras con el esperadísimo *Colin McRae 3* para PS2 y Xbox. Este simulador de rally comparte páginas con otros títulos de la talla de *Resident Evil* (GameCube), *Turok Evolution* (PS2, Xbox), *Stuntman* (PS2) o *Commandos 2* (PS2, Xbox) entre muchos otros.

• **Análisis de GT Concept:** La nueva entrega para PlayStation 2 de la serie *Gran Turismo*, brilla con luz propia dentro de la sección de Novedades.

• **Reportajes Final Fantasy XI y los "sexy-juegos":** Los reportajes están dedicados a *Final Fantasy XI*, la primera entrega de la genial saga de rol que se juega online, y a los "sexy-juegos", los juegos más calientes y con las chicas más atractivas del verano. ¡No os lo perdáis!

A la venta el 26 de julio



LOS NUEVOS JUEGOS DE STAR WARS

• **Episodio II:** Nintendo Acción avanza en primicia los nuevos juegos para GameCube y GB Advance basados en el Episodio II, como *Jedi Knight*, *Clone Wars* y *Bounty Hunter*.

• **Guía Rogue Leader:** Por si fuera poco el reportaje para mantener viva la fiebre Star Wars, publican la primera parte de la guía de *Rogue Leader*, con los mejores trucos y consejos para superar las primeras misiones.

• **Reportaje Conexión GBA-GC:** no te pierdas el reportaje especial que han preparado sobre la conexión entre GameCube y Game Boy Advance, porque seguro que va a dar mucho juego. Y ya sabes, de regalo, el número 25 de la Revista Pokémon.

Ya a la venta

PlayGuías & trucos manía

¡TODOS LOS TRUCOS PARA PS2!

• **1000 trucos:** el número 18 de PlayManía Guías & Trucos te prepara un especial con todos los trucos existentes para todos los juegos de PS2. Más de 1.000 trucos, donde encontrarás códigos, estrategias, consejos...

• **Guías completas:** Además, te ofrecerán un montón de guías completas como *Ace Combat 3*, *Blood Omen 2*, *Star Wars Jedi Starfighter*, entre otras.

• **Mini guías coleccionables:** Y por supuesto, siguen con su colección de mini-guías, que podrás guardar en las cajas de sus correspondientes juegos.

A la venta el 31 de julio



¡TELARAÑAS DE VERANO!

• **Spider-Man:** asoma sus telas de araña en todos los formatos conocidos, y CHJ te ofrece un reportaje especial donde te cuenta qué versión es mejor.

• **Las mejores novedades:** la gran novedad del mes tiene el aroma del mejor Rol: *Dungeon Siege*. También hablan de *Soldier of Fortune II*, *Medal of Honor Frontline* o *La Jungla de Cristal*.

• **Y de regalo:** un juego completo, *Millenium Racer*. Y todo... ¡¡por sólo 2,99 €!!

Ya a la venta



¡¡ASIMILA ESTO!!

POWERED BY QUAKE III

STAR TREK VOYAGER
ELITE FORCE

LA RESISTENCIA YA NO ES FUTIL

El enemigo está en todas partes y aquí está tu sitio; defendiendo tu nave y su tripulación. Tú y un equipo de élite deberéis evitar la amenaza de una "asimilación" cierta en este apasionante shooter en primera persona. ¡Buena suerte!



La IA del equipo impresiona gracias al motor de Quake III Arena. Los personajes reaccionan y se adaptan para conseguir un equipo de lucha realmente efectivo.

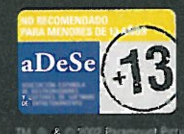


Un arsenal increíble, en calidad y cantidad. ¿Cómo si no ibas a poder vencer a los aliens, todos ellos devastadores, que el Voyager va a ir encontrando?



El motor de Quake III Arena genera superficies de texturas curvas de un detalle minucioso, dando así vida a una amplia variedad de naves alienígenas.



















GENIUS AT PLAY™

www.codemasters.com



Stuntman

UNA NUEVA FORMA DE ENTENDER LA VELOCIDAD

La última oleada de juegos de velocidad nos ha demostrado que hay muchas más posibilidades por explorar, aparte de la clásica competición en un circuito cerrado. Gracias a ellos nos hemos convertido en policías, taxistas e incluso matones de medio pelo dispuestos a cualquier cosa... Este variado espectro se va ampliar aún más con la llegada de una nueva generación de juegos de velocidad, entre los que va a destacar especialmente *Stuntman* por su original propuesta.

Como especialistas tendremos que jugarnos el tipo acercándonos a explosiones, saltando abismos...

Jungla de Cristal: La Trilogía y *Driver* fueron los primeros juegos de PSOne en mostrar que era posible innovar en un género tan anquilosado como el de la velocidad, y apostaron por un concepto que dejaba al conductor libertad para recorrer una ciudad. Esa idea ha ganado en complejidad con PS2 (basta ver *GTAIII*) y ha abierto la puerta a proyectos muy originales. De todos ellos, el más prometedor puede ser *Stuntman*, la opera prima de los creadores de *Driver* en PS2.

Stuntman nos permitirá experimentar toda la emoción de estar participando en el rodaje de una película.

UN "TRABAJO" DIFERENTE

Stuntman partirá de una idea nunca antes explotada en un juego y nos pondrá en el pellejo de un especialista de cine, encargado de las escenas de riesgo con vehículos. A los mandos de todo tipo de transportes tendremos que grabar cientos de situaciones que hemos visto en la gran pantalla hasta la saciedad, como persecuciones con un ritmo frenético, calculados giros de 180 grados o vueltas de campana. Estas proezas, y otras muchas más, se repartirán a lo largo de las seis películas que compondrán el juego, que a su vez se dividirán en distintas escenas, que vendrán a sustituir los típicos niveles.

Como podéis imaginar, los 6 films abarcarán los subgéneros del cine de acción más conocidos, como las "Road Movies" de persecuciones, al estilo "Los Locos de Cannoball", o geniales "imitaciones" de clásicos del calibre de "Indiana Jones". En cada una de ellas dispondremos de un gran catálogo de vehículos, que abarcarán desde modelos "retro" a deportivos, sin dejar a un lado otros vehículos »

TAN REAL COMO UN RODAJE DE VERDAD

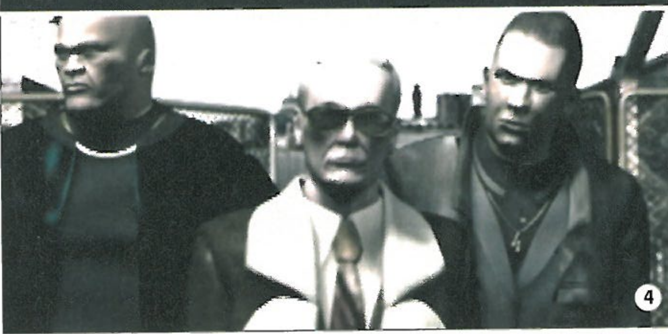
→ Luces, cámaras...

***Stuntman* nos permitirá experimentar toda la emoción que siente un especialista durante el rodaje de una película, desde el momento en que se planifica la escena hasta que se ejecuta. Además, gracias al juego podremos aprender algunos "truquillos" y efectos que se realizan en el cine real...**









1. Antes de rodar, el director y el especialista nos explicarán qué debemos hacer, en una secuencia de vídeo donde se nos mostrarán los platos fuertes y dificultades de la escena.
2. Después viene lo difícil: el rodaje en sí. Tenemos que ejecutar lo indicado con el menor porcentaje de fallos y errores posibles, cumpliendo todos los objetivos.
3. Nada más terminar de filmar, podemos ver lo que hemos hecho en una alucinante repetición, e incluso podemos guardarla en la tarjeta de memoria.
4. Una vez filmadas todas las escenas, asistiremos al "estreno" del film, que combinará el render con imágenes extraídas directamente de nuestra partida...¡¡¡qué flipante!!!



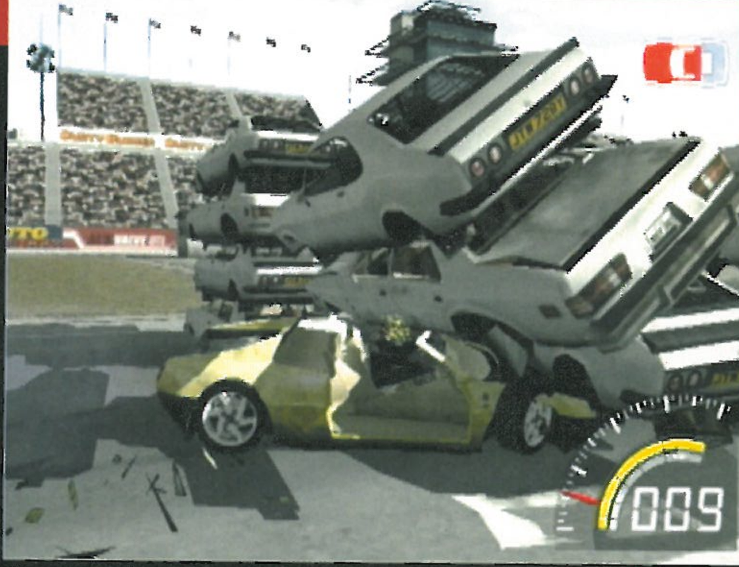
En pantalla aparecerán unos iconos que nos indicarán qué hacer en cada momento, como en este caso, pasar entre dos coches.



Al completar todas las escenas de una película participaremos en una acrobacia especial, al estilo de los shows americanos.



Las repeticiones serán tan espectaculares como las de *Driver*, pero no tendrán ninguna opción para crear nuestros propios vídeos.


Stuntman contará con un editor, con el que seremos capaces de recrear verdaderas "atrocidades".

RIESGO Y EMOCIÓN EN ESTADO PURO

→Mil y una locuras

En la realidad, los especialistas de cine tienen que llevar a cabo escenas de mucho riesgo, en las que un sólo fallo puede acabar con sus huesos en un cajón de madera. *Stuntman* va a reflejar este detalle a la perfección, y nos va a obligar a realizar escenas tan arriesgadas como, por ejemplo, éstas:



1. Saltos entre edificios: son una práctica muy común en las películas de acción, aunque no son tan habituales con vehículos. Aquí lo tendremos que hacer en las calles de Hong Kong.
2. Evitar obstáculos que caen: pasar por debajo de dos chimeneas que caen a consecuencia de una explosión es una tarea que requiere precisión y mucha, mucha velocidad punta.
3. Pasar entre trenes en movimiento: otro ejemplo en el que la sincronización y la habilidad al volante son vitales para llegar a tiempo al punto por el que van a pasar los trenes.
4. Conducir todo tipo de vehículos: y además en todo tipo de condiciones (nieve, tierra...)
5. Persecuciones y huidas: las habrá de corte clásico (entre coches) y más espectaculares, con tanques, helicópteros y un montón de fuegos de artificio acechándonos.

más extraños, como una moto de nieve y un alucinante Tuk-Tuk, o carrito de tres ruedas.

UN, DOS, TRES... ¡ACCIÓN!

Esta original idea está respaldada por un sistema de juego innovador, en el que se tienen en cuenta todas las exigencias de un rodaje real, como la preparación de la escena o la sincronización de los elementos. Así, en cada secuencia deberemos realizar una serie de pequeñas virguerías, como pasar cerca de una explosión o golpear unos barriles, que forman parte de la escena global. Cada una de estas acciones tienen un peso distinto dependiendo del peligro que entrañan, algo que se refleja al final del rodaje, ya que si no superamos un porcentaje determinado, nos tocará repetir toda la secuencia...

Afortunadamente, contamos con la ayuda de señales e iconos que nos indican qué tenemos que hacer en cada caso, e incluso la ayuda del director por medio de un auricular... Tampoco penséis que va a ser un juego fácil, porque *Stuntman* va a

Los creadores de Driver se estrenan en PS2 con un título que combina técnica y originalidad a partes iguales.

obligarnos a demostrar un control pleno sobre los vehículos y unos reflejos felinos para, por ejemplo, subirnos al tejado de un tren en movimiento, atravesar una ciudad en tiempo récord y terminar pasando entre dos trenes en marcha... ¡¡y todo sin dejar opción al error!!

LA CLAVE DEL ÉXITO

Uno de los grandes aciertos de Reflections ha sido contar con la inestimable ayuda de Vic Armstrong, un renombrado especialista de cine que ha trabajado en sagas cinematográficas tan importantes como "Terminator" o "Indiana Jones". Su estrecha colaboración con Reflections se plasmará en detalles como el diseño de las escenas, la selección de las acrobacias o la


Cada escena estará compuesta por una serie de pequeñas tareas, como golpear la puerta de este autobús, romper la mediana...


Cada película se ambientará en distintas partes del mundo, como Londres, Hong Kong o Egipto, entre otros muchos lugares.


El abanico de vehículos abarcará una gran cantidad de rarezas, como un sidecar, una moto de nieve o un carrito de tres ruedas.


El control de *Stuntman* será muy parecido al de la saga *Driver*, con alguna que otra novedad.



La física de los vehículos será tremendamente realista, como el diseño o las sombras que crearán.

explicación previa al rodaje, entre otras muchas cosas. De este modo, Reflections se ha asegurado el grado de realismo necesario.

No menos acertada resulta la elección del sistema de control, que recoge el testigo de la saga *Driver* introduciendo una importante novedad, el empleo del botón L1 para realizar determinadas acciones especiales, como detonar explosivos.

¿Y qué os podemos decir del apartado gráfico que no se haya dicho ya? *Stuntman* va a ser un juego preciosista, muy sólido, y con un acabado apabullante, en el que habrá detalles tan agradecidos como las sombras en tiempo real o las fabulosas repeticiones de nuestras actuaciones, que serán aún más impactantes que las de la serie *Driver*.

Tampoco nos queremos olvidar de los modos de juego adicionales, con los que Reflections garantizará miles de horas de diversión, como el acertado editor de acrobacias, con el que será posible realizar las más descabelladas hazañas.

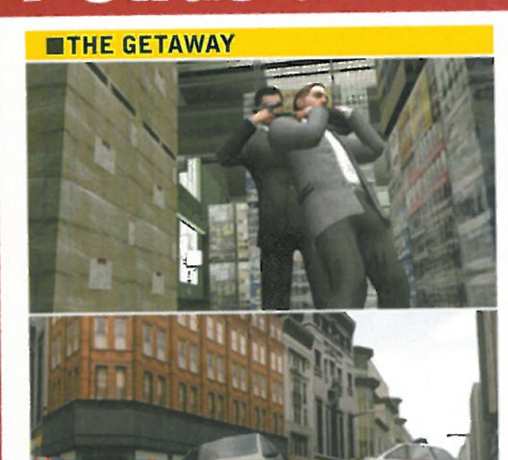
PRIMERA IMPRESIÓN

Por control, apariencia y "regustillo" final, *Stuntman* nos ha recordado en muchísimas ocasiones a la serie *Driver*, pero con sus matices. Aquí cuenta más la habilidad del jugador, su dominio del vehículo y sus reflejos, ya que las exigencias de cualquier escena superan en dificultad a la inmensa mayoría de las misiones de *Driver*, y eso sin contar que será mucho más variado. Esta novedosa combinación hará de *Stuntman* un juego sorprendente, y la propuesta más original del género para la vuelta del verano. Ojo con él.

Y SI LO TUYO NO ES EJERCER DE ESPECIALISTA DE CINE...

→Otras alternativas originales

■THE GETAWAY



■Compañía **Sony** ■Fecha Prevista **Octubre**

■Aspectos innovadores: **Con un estilo de juego similar al de *GTAIII*, dispondremos de 20 Km reales de calles de Londres, nuevas acciones (como coger rehenes), coches reales, dos protagonistas, una historia con más fundamento, un aspecto fotorrealista...**

■Sus Rivales: ***Driver 3*, *GTA Vice City* y *True Crime*.**

■AUTO MODELLISTA

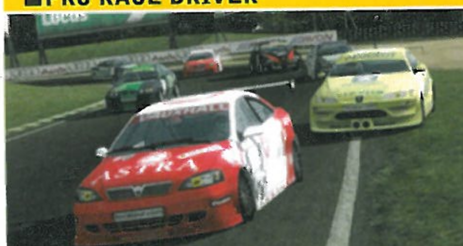



■Compañía **Capcom** ■Fecha Prevista **Navidades**

■Aspectos innovadores: **La técnica Cel Shading al servicio de un simulador al estilo *GT3 A-Spec*. Dispondrá de coches reales, física realista y un montón de piezas con las que mejorar el coche, opciones Online... pero todo en plan "dibujo".**

■Sus Rivales: **Únicamente la saga *Gran Turismo*.**

■PRO RACE DRIVER



■Compañía **Codemasters** ■Fecha Prevista **Septiembre**

■Aspectos innovadores: **Aparte de ofrecer un acabado gráfico fotorrealista, nos contará la historia de un piloto novato, desde que se mete de lleno en el mundo de la competición hasta que se convierte en el número uno. Aparte de competir, tendrá argumento.**

■Sus Rivales: ***Colin McRae 3*, la saga *GT* y poco más.**





Onimusha 2

EL RESURGIMIENTO DEL SURVIVAL HORROR EN PS2

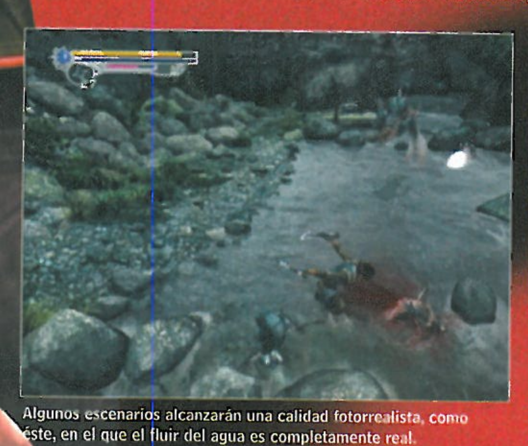
Capcom nos ha hecho una jugarreta llevándose la saga *Resident Evil* a otra consola cuyo nombre no vamos a recordar, pero... ¿sabéis una cosa? Lo que la compañía nipona está preparando para PS2 tampoco va a pasar desapercibido De su segunda hornada de Survivals, *Onimusha 2* será el primero en llegar y lo hará con intención de renovar el género.

Con el primer *Onimusha*, Capcom inauguró, dentro de los Survival Horror (aventuras de terror), el subgénero "Sengoku", que tiene como rasgo característico su ambientación en el atractivo Japón medieval. De hecho, hubo personajes y situaciones históricas que fueron adaptados al juego para dar forma a una historia de corte fantástico, en la que Samanosuke, un popular samurai, se enfrentaba al temible ejército de demonios de Nobunaga, un señor feudal que existió en la realidad.

Ahora, algo más de un año y medio más tarde, Capcom ya tiene a punto una secuela que introducirá una increíble lista de novedades,

NUEVO HÉROE, NUEVAS FORMAS.

Onimusha 2 descansará sobre una fórmula de juego muy parecida a la de su antecesor, con un desarrollo



Algunos escenarios alcanzarán una calidad fotorrealista, como éste, en el que el fluir del agua es completamente real.

Nuestros amigos aparecerán en los momentos difíciles, como los combates, y nos ayudarán de manera activa utilizando sus armas.



Al ofrecerles los objetos de regalo, los personajes secundarios nos responderán si les han gustado, y nos darán algo a cambio.


Los poderes mágicos de las armas del primer *Onimusha*, como el rayo o el viento, volverán a aparecer en esta secuela.



Onimusha 2 llegará a PS2 en el mes de octubre, con selector de 50/60 Hz y muy probablemente traducido al castellano.

Una de las nuevas armas será una potente lanza, con la que podemos "congelar" a los enemigos.

que combina a partes desiguales acción, investigación y puzzles. En esta ocasión el protagonista será Jubey Yagyu, un experto espadachín que sufre en sus carnes el azote de los demonios, cuando éstos reducen a cenizas su pacífica aldea natal. Sin pensarlo un segundo, se embarcará en una cruzada contra Nobunaga y su demoníaco séquito. Pero a diferencia de Samanosuke, Jubey no estará sólo.

Para esta secuela, Capcom ha introducido un novedoso sistema de juego basado en las relaciones con otros personajes. Así, según nos comportemos con ciertos sujetos clave, éstos nos darán objetos (para recuperar vitalidad, ampliar nuestro contador de magia...) o ayudarán en los momentos más complicados, como pueda ser el enfrentamiento con un jefe final.

Para ganarnos la confianza de estos personajes secundarios podemos hacerles regalos afines a sus gustos, como alimentos, libros u objetos de coleccionismo (como una caja de música o una novela europea) o bien escuchar sus problemas para

Por espíritu, novedades y afán de innovación, Onimusha 2 es la gran esperanza del género para este año 2002.

solucionarlos, como por ejemplo, encontrar a una ladrona que les ha "levantado" la cartera en mitad de la noche. Además, dependiendo de a quién ayudemos en cada momento, el desarrollo del juego sufrirá ligeras variaciones...

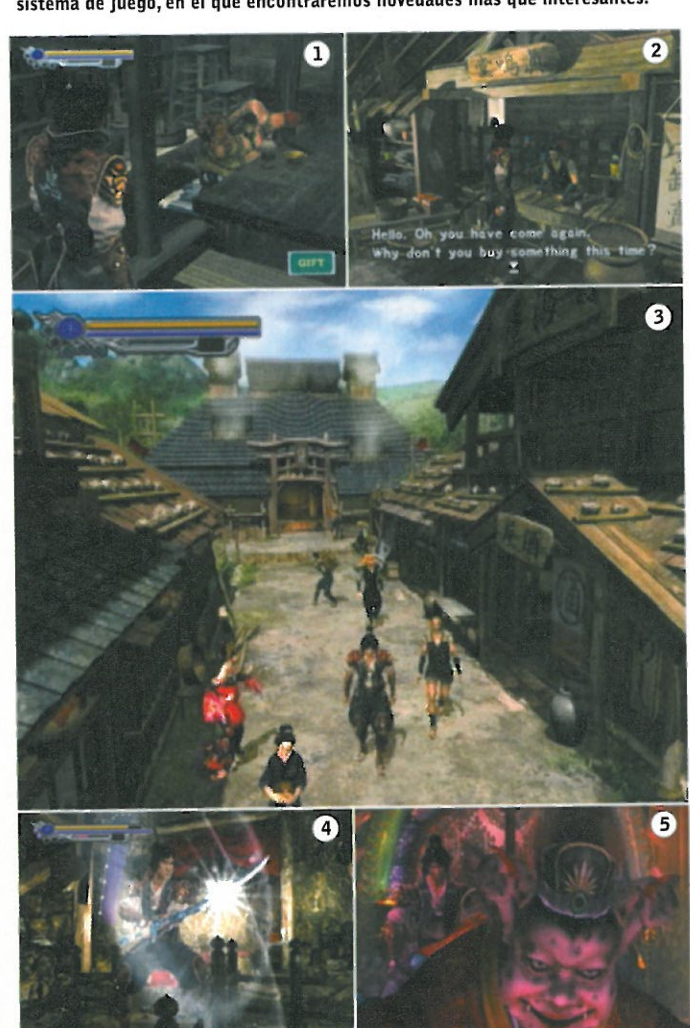
Por si esta gran innovación no fuera suficiente, Capcom también va a introducir un montón de técnicas de combate nuevas, como nuevos golpes especiales, combinaciones secretas de golpes, e incluso nuevas armas, como una lanza, con la que podemos realizar una técnica mágica capaz de dejar helados a nuestros enemigos.

Además, controlaremos un mayor número de personajes secundarios, como un ninja o un experto en armas de fuego, cada uno de ellos dotado con sus propias habilidades. »

LOS CINCO ASPECTOS CLAVE DE LA SECUELA

→ Innovar o morir

***Onimusha 2* ha sido diseñado con la intención de aportar su granito de arena a la evolución del género. Las novedades se han centrado en casi todos los aspectos del juego, desde los gráficos al sistema de control, y sobre todo en el sistema de juego, en el que encontraremos novedades más que interesantes.**



1. El sistema de regalos nos permitirá hacernos "amigos" de ciertos personajes, los cuales nos ayudarán en los momentos difíciles y nos regalarán objetos, en ocasiones, importantes.
2. En algunos escenarios encontraremos oro y tiendas donde gastarlo, que por regla general tendrán todo tipo de objetos para mejorar nuestra salud y regalos para nuestros amigos.
3. Los escenarios rebosarán vida, y nos invitarán a hacer más cosas en ellos, como buscar a determinados personajes. Además, *Onimusha 2* será tres veces más largo que su antecesor.
4. Jubey, el nuevo héroe, dispondrá de nuevas técnicas de ataque. Por ejemplo, presionando R1, acumularemos la energía necesaria para desarrollar combos y golpes más demoledores.
5. Y qué decir de los personajes secundarios, enemigos finales...serán más y mejores.





La fórmula gráfica seguirá siendo la clásica (fondos renderizados y personajes poligonales) aunque el acabado promete estar muy por encima de la media y contará con algunos efectos sobresalientes.

Por último, Jubey también podrá transformarse en "superguerrero" (como en *Devil May Cry*).

QUIERO GUSTAROS...

Capcom también ha tomado muy buena nota de las críticas que recibió el primer *Onimusha*, y ha puesto todos los medios para que no se repitan en su secuela. Lo único que está por confirmar es la traducción, pero ya sabemos que contará con un selector de 50/60 Hz, con el que diremos adiós a las bandas negras y a la reducción de la velocidad de juego, y que será tres veces más largo que el primer *Onimusha*. No está nada mal ¿verdad?

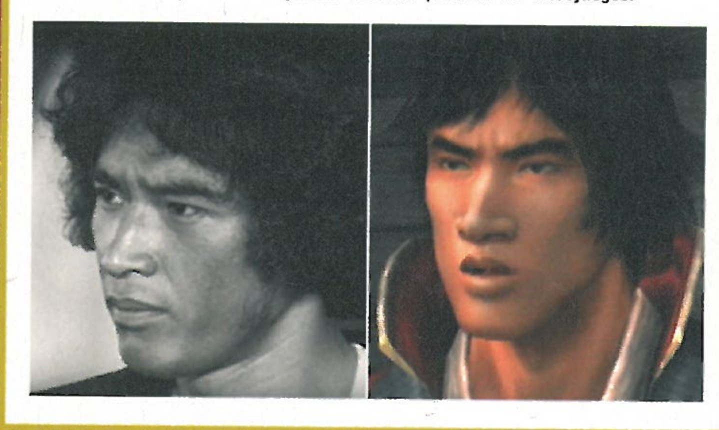
Además, Capcom también ha dedicado sus mayores esfuerzos a potenciar aún más la fórmula "fondos renderizados-personajes poligonales", obteniendo un resultado que en ocasiones alcanzará una calidad fotorrealista incluso en ciertos efectos, como el siempre difícil fluir del agua.

Por todo esto, y mucho más que os desvelaremos el mes que viene, *Onimusha 2* tiene los ingredientes necesarios para convertirse en el mejor Survival Horror, y en una de las aventuras más largas, variadas y divertidas de PS2. Pero, como ya hemos dicho, eso lo tendremos que descubrir el mes que viene... Estad atentos.

¿QUIÉN ES YUSAKU MATSUDA?

→ El Protagonista

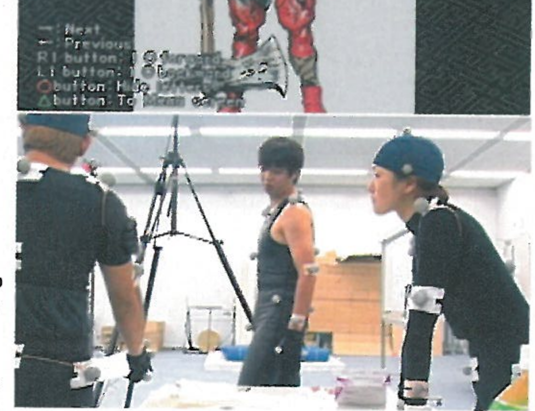
Al igual que en el primer *Onimusha*, el protagonista de la secuela ha sido diseñado tomando como base a un actor real, que en este caso ha sido el fallecido Yusaku Matsuda. En Europa no es demasiado conocido, salvo por su papel de Yakuza en "Black Rain", aunque en Japón fue todo un ídolo que trabajó en más de 50 películas y que incluso hizo sus pinitos en la música. Con *Onimusha 2*, también ha pasado a formar parte de los videojuegos.



LOS EXTRAS DE LA VERSIÓN AMERICANA

→ Lo que no veremos

La versión PAL va a sacrificar los extras de la versión USA para poder incorporar un selector de 50/60 Hz. Estos extras son galerías de imágenes y un completo "Making Of" en el que se explican ciertos aspectos del desarrollo. Al respecto, Capcom alega que los extras no tienen cabida en el DVD al tener que meter dos veces los vídeos, en 50 y 60 Hz.




A lo largo de la aventura controlaremos a unos cuantos personajes secundarios, como este ninja capaz de mimetizarse con el entorno.


A modo de curiosidad, también visitaremos algunos de los escenarios del primer *Onimusha*, como este conocido palacete.


Otro aspecto positivo es que *Onimusha 2* será capaz de poner a un mayor número de enemigos simultáneamente en pantalla.



Línea **ADSL**
La Banda Ancha de Telefónica.

Entra ahora en telefonicaonline.com y alquila desde 1 euro y sin moverte de casa la mejor selección de juegos con la Línea ADSL de Telefónica.

telefonicaonline.com

Telefónica

INFÓRMATE EN EL **1004**

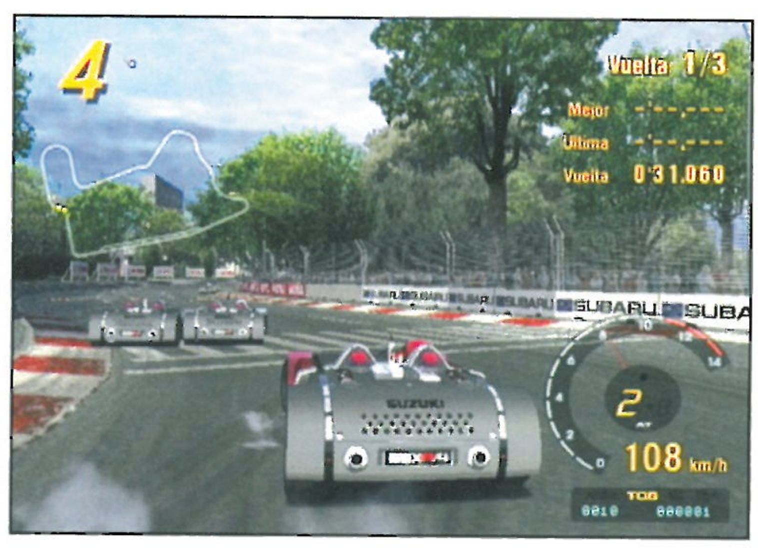
Compañía **Sony** | Género **Velocidad** | Precio **39,99 € (6.660 ptas.)** | Edad **+3**

GT Concept 2002

Corre con los últimos prototipos

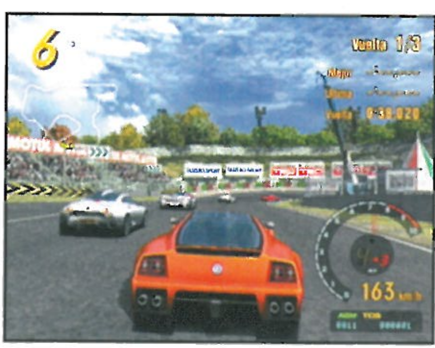
Los miles y miles de fans de *Gran Turismo* están (estamos) de enhorabuena. Sony edita este mes una atractiva ampliación que nos permitirá disfrutar de los mejores prototipos del momento.







GT Concept sólo ofrece 5 circuitos, con su correspondiente versión inversa, y casi un centenar de coches controlables.



El único circuito nuevo, es decir, que no aparecía en *GT3*, es el llamado Autumn Ring, que aparecía en *Gran Turismo 2*.

Durante los últimos meses, Tokio y Ginebra han acogido los salones del automóvil más importantes del mundo, en los cuales los fabricantes han mostrado sus modelos más avanzados. Pues bien, los coches que allí se presentaron han sido la excusa para que la saga *GT* reciba esta peculiar expansión.

GT CONCEPT NO ES, SIN EMBARGO, una expansión al uso, ya que no es necesario poseer *GT3 A-Spec* para disfrutar de los 95 modelos reales o de las demás opciones que ofrece, pero sí es cierto que sus posibilidades son cortas en relación al juego original. No hay modo GT, ni créditos, ni garaje, ni concesionarios ni nada parecido: tan sólo 10 licencias, que consisten en dar una vuelta a cada uno de los 5 circuitos y a sus respectivas versiones inversas. Al superar cada una de estas pruebas recibiremos uno o dos coches de bonificación, dependiendo de si superamos el récord de la pista o no, y podemos

El último grito en diseño de vehículos

La verdadera razón de ser de *GT Concept* no es otra que la de ofrecer la posibilidad de "probar", aunque sea de manera virtual, un puñado de vehículos que difícilmente estarán a nuestro alcance, junto con las últimas versiones de modelos más "normales", como el Golf GTi o el nuevo Lupo. Lo dicho, un lujo para los verdaderos amantes de los coches.



En *GT Concept* es posible encontrar prototipos tan atractivos como esta especie de biplaza...



...o novedosos modelos con dos motores: eléctrico y de gasolina.

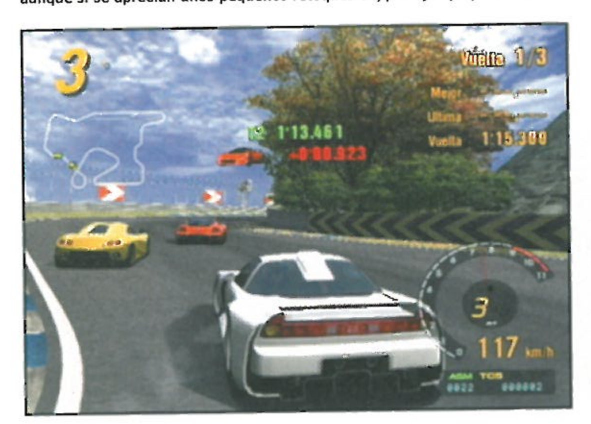




Gráficamente, *GT Concept 2002* no supone un salto respecto a su antecesor, aunque sí se aprecian unos pequeños retoques en, por ejemplo, las texturas.



GT Concept conserva intacto todo el realismo que siempre ha caracterizado a esta saga, tanto en cuestiones gráficas como de control de los vehículos.





competir en ese circuito contra otros coches, en dos niveles de dificultad. Si quedamos primeros en ambos niveles de dificultad conseguiremos sendos modelos especiales... y punto final. Este es el simple esquema sobre el que gira el juego. No hay más.

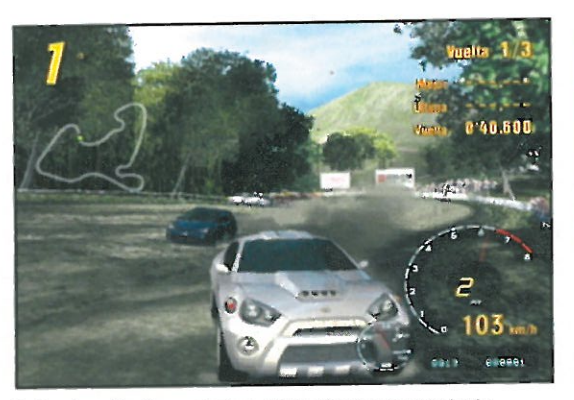
El único resquicio que queda de la complejidad de *GT3 A-Spec* es un mapa en el que se muestran nuestros avances y lo que nos queda por descubrir. Un poco simple ¿verdad? Eso mismo nos ha parecido a nosotros: nos ha sabido a poco. Además, se echan muy en falta opciones como la posibilidad de guardar los coches en la partida de *GT3*, una mayor variedad de circuitos... en suma, más posibilidades de juego, que al fin y al cabo son las que caracterizan a esta genial saga de simuladores.

ADEMÁS, AUNQUE *GTC2002* TIENE extras, como una competición especial en un circuito nuevo entre unos prototipos llamados Pods, su vida útil, desde el punto de vista de un jugador medio, es más bien reducida: en apenas tres horas es posible completar el 100% del juego, aunque también es cierto

GT Concept ofrece los vehículos más modernos y los más espectaculares prototipos, pero carece de Modo GT.

que luego quedan muchas horas por delante para probar todos y cada uno de los modelos y configurar sus piezas para que se amolden a nuestros gustos. Pero eso es algo que, posiblemente, no llegarán a hacer la mayoría de los jugadores, y que sólo explotarán los verdaderos amantes del motor. De hecho, dada la duración de este título, lo ideal es que hubiera tenido un precio similar al de los Platinum. Por todas estas razones esta expansión se la recomendamos especialmente a los fans de la serie *GT* que sean apasionados de los coches, pues serán ellos quienes disfrutarán a tope probando y ajustando, entre muchos otros, el nuevo Golf GTi o alucinantes prototipos que jamás estarán a la venta. Para quienes gusten de correr sin excesivas complicaciones mecánicas, *GT Concept 2002* es un juego ideal para alquilarlo un fin semana.

Junto a los prototipos, también es posible probar las más recientes novedades del mercado, como los nuevos Audi RS4, con estilo Wagon.



De los cinco circuitos que incluye, dos de ellos son de rally, donde podemos probar la potencia de, por ejemplo, este gigantesco Toyota RSC.

Extras y secretos

La sencilla mecánica de *GT Concept 2002* también alberga algunos secretos, aparte de los coches que vamos consiguiendo con nuestras victorias. Así, al superar el 50% del juego, accederemos a una competición de Pods, unos prototipos con forma cubo, y con el 100% a un premio en "metálico" para *GT3-A Spec* y varios vídeos del juego.



Aquí se comprueba el estado del juego.



Los coches se reparten en 5 categorías.



La carrera Pod se consigue con el 50%.



Y con el 100%, 10 millones para *GT3*.

FICHA TÉCNICA



Textos: **Castellano**
Voces: --
Formato: **DVD**
Jugadores: **1-2**






DUAL SHOCK 2 | M. CARD (2000 kb) | VOLANTE | MULTITAP | TECLADO | RATÓN

Gráficos 10 **Sonido** 7 **Diversión** 7
Duración 6 **Calidad/Precio** 6

↑ Tener al alcance de la mano un garaje de coches de verdadero ensueño.

↓ El modo principal es corto, muy corto. No hay ni novedades gráficas ni sonoras.

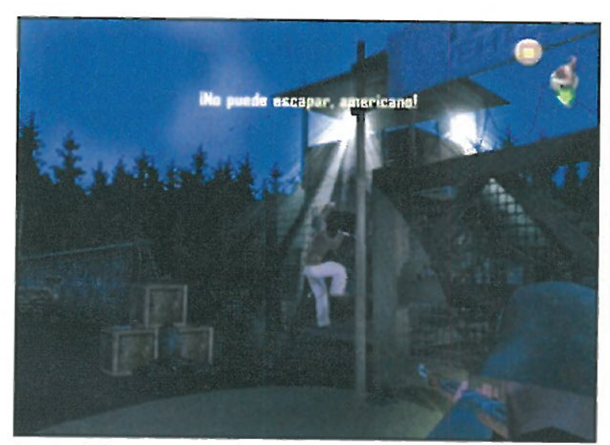
Es un juego pensado expresamente para satisfacer a los fans de *GT3 A-Spec* que se hayan quedado con ganas de probar más coches. **7**

Compañía **Codemasters** | Género **Aventura** | Precio **64,95 € (10.806 ptas.)** | Edad **+16**

Prisoner of War

La Gran Evasión hecha videojuego

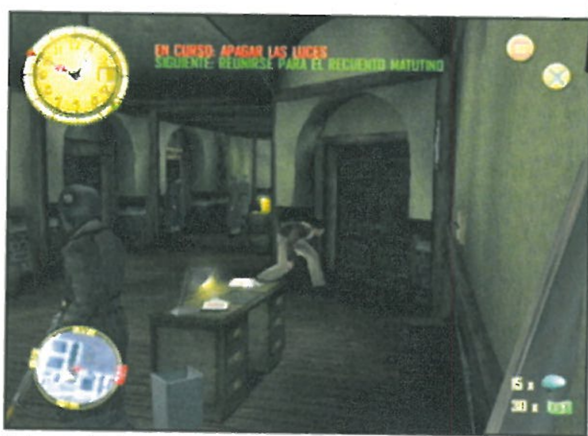
La última propuesta de Codemasters nos coloca en plena II Guerra Mundial, concretamente en los campos de prisioneros nazis, lugares de donde era imposible escapar. ¿O no?



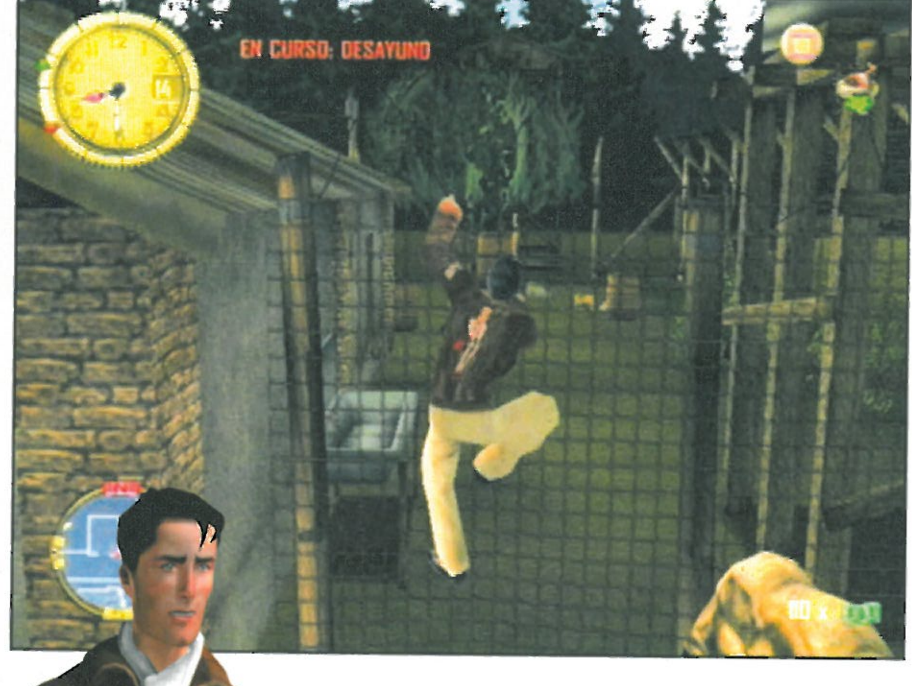
Como es obvio, ante cualquier sospecha o intento de fuga los nazis nos darán el alto. Si no hacemos caso del aviso deberemos esquivar sus disparos.



La prisión de Colditz es uno de los escenarios más complicados (y divertidos) del juego. No en vano se dice que en ella había más guardias que presos...



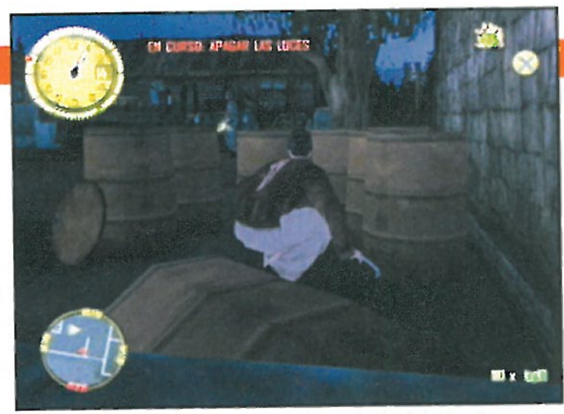
En la parte inferior izquierda de la pantalla hay un pequeño radar con el cono de visión de los los guardias. ¿No os recuerda esto a cierto juego de Konami?



Ambientado en plena II Guerra Mundial, en *Prisoner of War* nos metemos en la piel del capitán Lewis Stone, capturado por los nazis tras el derribo de su avión y trasladado después a un campo de prisioneros en pleno corazón de Europa.

LA AVENTURA NOS LLEVARÁ A RECORRER cinco escenarios históricos, entre los que destacan los Stalag Luft o la inexpugnable prisión de Colditz. Con el objetivo final de evadirnos, en ellos deberemos cumplir diferentes misiones, desde robar objetos clave para nuestra escapada hasta conseguir información sobre una misteriosa arma. Pero para conseguir nuestros fines hay que tener siempre presente la rutina diaria que debemos cumplir como presos. Nos explicamos.

Con un reloj siempre en movimiento, cada jornada se divide en diversas franjas. En cada una de ellas tendremos unos deberes que cumplir como prisioneros y unas zonas donde debemos permanecer, mientras que el resto de las estancias nos están vetadas (si nos pillan en ellas iremos al calabozo). Por ejemplo, cada mañana hay un recuento de prisioneros en los barracones y si faltamos por la razón que sea, será nuestro fin. Así, debemos ser muy cuidadosos a la hora de trazar nuestros planes, eligiendo siempre la parte del día más propicia en función de la misión. Por suerte, un



En los escenarios hay bastantes escondrijos en forma de matorrales, grupos de bidones, trincheras... Hay que aprovecharlos bien para que no nos vean.

Las misiones son bastante variadas, aunque en todas deberemos ser muy sigilosos y sopesar las posibilidades que tenemos según la hora del día.

Prisionero, pero con muchos recursos

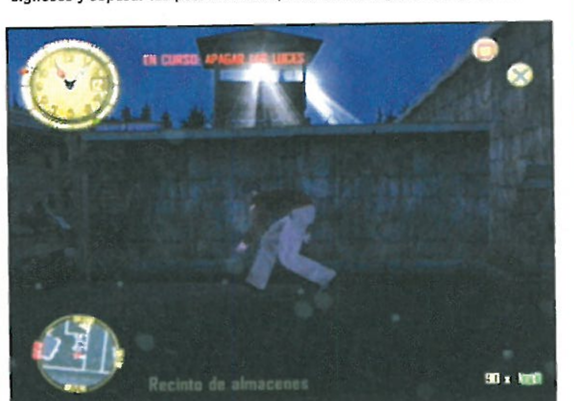
Una de las señas de identidad de *POW* es la ausencia de acción en el sentido de que no podremos atacar a nadie. Nuestras habilidades son muchas, pero únicamente de infiltración: andar agachados, trepar, escondernos, coger y usar objetos, disfrazarnos... y casi cualquier cosa que se os ocurra para pasar desapercibidos o despistar a los guardias, que por cierto tendrán una IA más que notable, sólo empañada por algunos fallos puntuales.



Disfrazarnos de soldado nazi para pasar desapercibido es una buena solución.



Podemos usar un buen número de objetos, como betún, ganzúas o este telescopio.



En POW tenemos que escapar de un campo de prisioneros a base de sigilo y astucia, sin ayuda de armas.

acelerador de tiempo nos adelantará a la franja de la jornada que más nos interese en cada momento del juego.

HAY QUE DESTACAR LA AUSENCIA TOTAL de acción en el juego. Esto quiere decir que el sigilo será nuestro único aliado, ya que no podremos atacar a los nazis. Nuestras habilidades tendrán todas que ver con la infiltración: escondernos, disfrazarnos... Y esto sin olvidarnos de la interacción con otros personajes, otro de los pilares del juego.

Si el concepto resulta de lo más interesante, las principales pegas de *POW* vienen de un apartado técnico que combina aciertos y fallos. Los escenarios están bien recreados, aunque tienen algo de popping. En cuanto a los personajes, no están mal pero podrían ser más variados y expresivos.

La gestión de la cámara, por su parte, deja bastante que desear, ya que a menudo nos dejará vendidos si no la manejamos de manera manual, lo que en ocasiones es muy incómodo. Por suerte, estos detalles no arruinan la magnífica ambientación del juego, fundamentada además en una apropiada banda sonora y en la calidad de las voces, aunque están en perfecto inglés.

En resumen, que *POW* es una aventura original, muy bien ambientada y con todo lo necesario para enganchar, aunque el apartado gráfico sea mejorable. Eso sí, para algunos resultará lenta y muchos echarán en falta la acción tipo *MGS*.

No estás solo, capitán

Además de nuestras habilidades, no hay que olvidar que compartimos cautiverio con otros presos. Hay hasta 32 personajes con los que interactuar, que nos darán distintos tipos de ayuda e información, además de suministrarnos objetos y mandarnos misiones. Cada campo tiene sus presos y lo mejor es que los conozcamos a todos.



Algunos nos proponen minijuegos.



Otros venden objetos a cambio de especia.



Incluso pueden distraer a los guardias.



Algunos soldados admiten sobornos.

Dos veces al día los nazis hacen un recuento de prisioneros. Mejor no faltar, porque si no acudimos no pararán hasta encontrarnos y detenernos.



Al estilo de *MGS*, podremos ir pegados a la pared y golpearla para hacer ruido y atraer a los guardias. También podemos tirar piedras, etc.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** Formato: **DVD**
Voces: **Inglés** Jugadores: **1**






DUAL SHOCK 2 | M. CARD (366 kb) | VOLANTE | MULTITAP | TECLADO | RATÓN

Gráficos 7 Sonido 8 Diversión 8
Duración 7 Calidad/Precio 7

↑ El concepto de juego, que deja gran libertad de acción y es original. La ambientación.

↓ Algunas pegas en el apartado gráfico, sobre todo en lo referente a las cámaras.

Un atractivo concepto para una aventura con suficientes recursos para divertir, pero sin acción de ningún tipo. Vamos, que no es *MGS*.

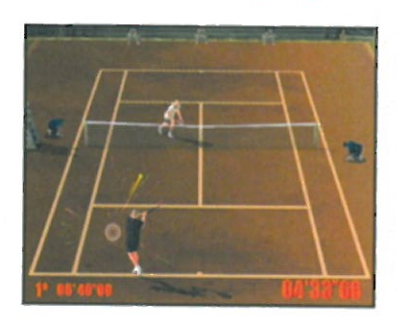


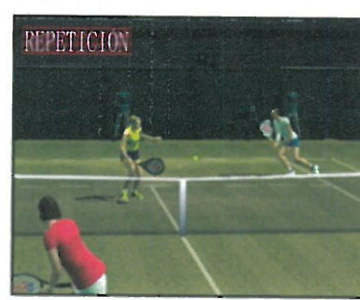
Compañía **Namco** | Género **Deportivo** | Precio **59,99 € (9.981 ptas.)** | Edad **+3**

Smash Court Tennis

El mejor tenis hasta la fecha

Namco firma el juego de tenis que más se acerca hasta el momento a lo que puede ser el simulador definitivo.





Largo tiempo hemos esperado un juego como *Smash Court Tennis Pro Tournament*, un título que pese a sus imperfecciones es de lo mejorcito que ha pasado por PS2.

Lo primero que hay que destacar de *Smash Court* es su irresistible jugabilidad. Desde la primera partida nos acostumbraremos al sencillo manejo y podremos ejecutar golpes "liftados" o "smashes" con facilidad. Pero esto no quiere decir que el control no tenga posibilidades, ya que ejecutar, por ejemplo, una dejada con garantías requerirá bastante práctica. El ritmo de los partidos es rapidísimo, lo que en la práctica se agradece aunque no resulte del todo realista. Otro aspecto poco realista es lo difícil que resulta que una bola se nos vaya fuera o las estelas que sirven para identificar cada tipo de golpe. Todo esto nos deja una jugabilidad más cercana al arcade que a la simulación, pero lo cierto es que el conjunto resulta muy divertido.

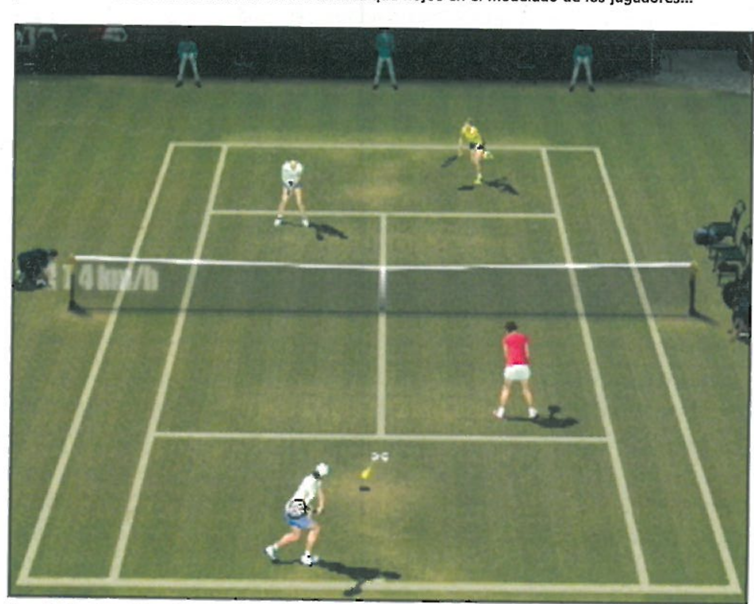
Gráficamente también está muy por encima de lo visto. Si bien el modelado de los jugadores es mejorable, *Smash Court* da el do de pecho en lo que se refiere a las animaciones, muy fluidas y realistas, y en multitud de pequeños pero importantes detalles, como la suavidad de la red o la calidad de las texturas de las distintas pistas. Además, tiene selector de 60 herzios. El apartado sonoro también brilla a un gran nivel, sobre todo gracias al excelente sonido ambiente, que ayuda a forjar una creíble atmósfera.

Podremos elegir entre 8 jugadores reales, entre los que están Sampras o Kournikova. En cuanto a torneos, contamos con Wimbledon y el Open de Australia y el de Estados Unidos, aparte de otro más, ficticio.

Estas licencias son la guinda de un título que sin ser perfecto saciará nuestras ansias de tenis hasta la llegada del juego definitivo. Es divertido como pocos.



Gráficamente, *Smash Court* muestra animaciones bastante logradas (gracias al Motion Capture) y unas pistas con un alto nivel de detalle. Es una lástima que flojee en el modelado de los jugadores...



***Smash Court* combina elementos muy realistas, como la cuidada física de la bola (el bote cambia en función de la superficie) con aspectos más arcade, como la velocidad de juego o las estelas.**

Modos de juego

En cuanto a modos de juego tampoco anda mal servido. El modo Torneo, pese a ser algo peculiar (no se disputan partidos completos hasta el final), tiene bastante chicha, ya que además de ganar, si cumplimos ciertos desafíos durante el juego podremos desbloquear extras, como una cámara subjetiva, etc.



Además del Torneo, encontraremos un buen abanico de modos: Exhibición, Arcade, Desafío y Contrarreloj.



En el modo Desafío podremos entrenar nuestros golpes, además de abrir nuevos retos según avancemos.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **CD**
Voces: **Inglés/Francés**	Jugadores: **1-4**





DUAL SHOCK 2 | M. CARD (85 Kb) | VOLANTE | MULTITAP | TECLADO | RATÓN

Gráficos 8 **Sonido** 8 **Diversión** 9 **Duración** 7 **Calidad/Precio** 7

↑ Su irresistible jugabilidad, que hace que sea muy divertido. Sólido apartado técnico.

↓ Aunque son los más famosos, 8 tenistas son pocos. El modo Torneo podría ser más largo.

***Smash Court Tennis* es un título muy jugable y divertido que pese a no ser perfecto es lo mejor que ha pasado por PS2 hasta la fecha.**




CRASH!!
LAS BESTIAS DEL ASFALTO
5 TONELADAS, 1.400 cv ¿A QUÉ ESPERAS PARA PILOTARLOS?
PlayStation 2
SUPER TRUCKS
SUPER TRUCKS
JESTER
PlayStation.2
ARDISTEL
976 465 503
SOLO ADVERTISING

Compañía **Planeta** | Género **Arcade** | Precio **59,99 € (9.981 ptas.)** | Edad **+18**

Endgame

A la estela de Time Crisis

Planeta deAgostini nos trae un arcade de pistola muy típico que no pasa de correcto en ningún aspecto.

Hasta ahora todos los juegos de pistola han logrado encontrar un rasgo representativo que le diferenciara del resto. Todos, hasta la llegada de *Endgame*, un título que imita descaradamente la propuesta jugable de los *Time Crisis*.

La historia nos coloca en la piel de Jade Cornell, una mujer de armas tomar que debe rescatar a su amigo Tyler que ha sido secuestrado por una poderosa corporación. La acción se estructura sobre los típicos raíles, que nos llevarán hasta cada una de las zonas de disparo donde nos las tendremos que ver con pistoleros de todos los colores. La forma en que se resuelven estas zonas es clavadita a los *TC*: deberemos cubrirnos para recargar (y para esquivar proyectiles) y tendremos un tiempo límite para acabar con todos los enemigos. Menos mal que la respuesta de la pistola es francamente buena.

Donde *Endgame* no se parece en nada a *TC2* es en el apartado técnico. Si bien los escenarios tienen un buen nivel de interactividad (podemos destrozarlo casi todo), son demasiado planos y piden a gritos más nivel de detalle y resolución. En cuanto a los modelos, también son bastante básicos, al igual que los efectos gráficos, animaciones... Pero lo más mediocre de este apartado son las secuencias de vídeo que se intercalan en la acción, muy pobres.

En cuanto al sonido, las cosas no mejoran mucho. Salvando el sonido de los tiros, el resto de los efectos tampoco son gran cosa. Y además está en perfecto inglés.

Menos mal que en cuanto a duración sí está por encima de la media, con un modo principal un poco más extenso de lo habitual y un buen puñado de minijuegos ocultos.

Pero pese a este importante aspecto, hay que decir que *Endgame* está bastante por debajo de los grandes. No aporta nada al género y su apartado técnico no pasa de correcto. Aunque si te gustan los arcades de pistola no te vas a aburrir.



El grado de interactividad de los escenarios es francamente alto. Nuestras balas hacen mella en toda superficie. Además, ciertos elementos del escenario, como barriles, explotan acabando con enemigos.



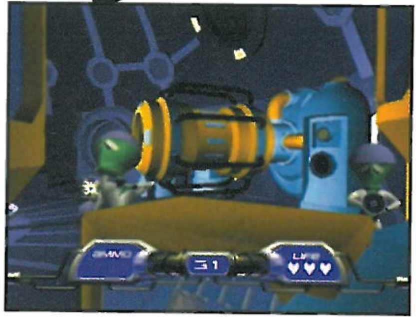




Otra cosa que se echa de menos en *Endgame* es más espectacularidad en los enfrentamientos contra jefes finales. Salvo ocasiones puntuales, como es el caso de este mecha, resultan bastante sosos.

Un juego dentro del juego

Además del modo principal, hay otro llamado *Mighty Joe Jupiter* que se supone que es el juego favorito de Jade. Ambientado en el espacio y con un look gracioso, es un gran complemento, que se suma a los minijuegos.



En este modo somos un superhéroe que lucha contra los marcianos en su propio terreno. Es gracioso.



Y no podían faltar los minijuegos, que se irán abriendo a medida que avancemos en el juego.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** Formato: **DVD**
Voces: **Inglés** Jugadores: **1**





DUAL SHOCK 2 | M. CARD (50 Kb) | PISTOLA | MULTITAP | TECLADO | RATÓN

Gráficos **6** Sonido **6** Diversión **7**
Duración **7** Calidad/Precio **6**

↑ Es más extenso que otros títulos. Divertido como cualquier juego de pistola.

↓ Técnicamente no da la talla y no aporta absolutamente nada al género.

Endgame es un arcade de pistola cuya mejor baza es su generosa duración. En lo demás no pasa de correcto. Hay opciones mejores.



Compañía **Koei** | Género **Musical** | Precio **66,95 € (11.139 ptas.)** | Edad **+3**

Guitaroo Man

¡Viva la buena música!





En PS2 se están poniendo más de moda que nunca los juegos musicales y en el creciente catálogo de la consola ya podemos encontrar de todo, hasta simuladores de orquestas de música clásica. La penúltima propuesta en el género tiene la virtud de ser una de las más originales, sorprendentes y divertidas.

Guitaroo Man es un superhéroe que se las ve con villanos musicales a los que tiene que derrotar tocando con su guitarra temas que van del rock al funk, pasando por el jazz. La originalidad viene de que en estos duelos tenemos tanto que protegernos como atacar. Así, nos protegeremos de los ataques enemigos pulsando los botones del pad según las indicaciones en pantalla y el ritmo de la música. Las novedades llegan a la hora de atacar: con el stick izquierdo seguimos las ondulaciones de la línea que sirve como guía, a la vez que marcamos los punteos de guitarra con el botón ✖. Cuando los punteos se suceden con rapidez es fundamental dejarse llevar por el ritmo, y el juego alcanza unos índices de intensidad y diversión muy altos.

Además, un apartado gráfico lleno de luz y colorido, el humor al estilo nipón que desprende el juego, y un potente modo para cuatro jugadores hacen de *Guitaroo Man* un divertido espectáculo audiovisual que se disfruta mejor en compañía. La única pega es que no ha sido traducido. Por lo demás, hará pasar muchas horas de diversión a los fans de este tipo de juegos.

Inglés/Inglés • 4 jugadores
Memory Card 2 (249kb) • Dual Shock 2

Un juego musical muy divertido con un sistema de juego original, estética cien por cien japonesa y mucho sentido del humor.



7

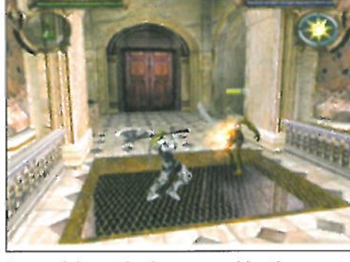


Nuestro objetivo es seguir la línea ondulante de color amarillo con el stick izquierdo, al tiempo que pulsamos el botón X (a modo de punteo) al empezar una nueva sección de la mencionada línea.

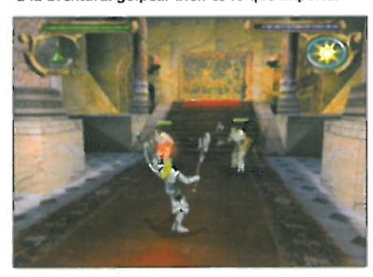


Compañía **Virgin** | Género **Acción** | Precio **29,99 € (4.990 ptas.)** | Edad **+16**

Shifters



La mecánica está más cercana al beat'em up que a la aventura: golpear bien es lo que importa.



Heredero de *Crusaders Of Might & Magic*, *Shifters* es básicamente un beat´em up con toques de aventura, con la salvedad de que aquí los golpes son espadazos y hechizos, y los enemigos, todo tipo de bicharracos.
La principal aportación de este título a la saga es la posibilidad de conseguir unos hechizos mágicos que nos transforman en otras criaturas, cada una con habilidades propias. Por lo demás, el desarrollo es muy parecido al del citado título y peca de los mismos defectos, como un repetitivo desarrollo y una realización más bien floja.

Castellano/Castellano • 1 jugador
Memory Card 2 (434kb) • Dual Shock 2

Un juego de acción pura y dura, que no destaca especialmente por nada, pero que tiene un buen precio si te va el género.

5

Compañía **Proein** | Género **Deportivo** | Precio **62,95 € (10.474 ptas.)** | Edad **+3**

David Beckham



El sistema para sacar los córners es parecido al de *FIFA*, pero en la práctica resulta impreciso.



Con la estrella del Manchester United como cabeza visible se presenta un simulador de fútbol realmente mediocre. El sistema de juego resulta tosco y de lo más impreciso, lo que sumado a multitud de detalles como la deplorable física del balón o los fallos en la IA nos deja unos partidos incontrolables y, por ende, aburridos. Técnicamente tampoco tiene virtudes. Las animaciones, estadios, comentaristas... todo es muy flojo. Menos mal que tiene muchos modos de juego y 152 equipos, aunque sin licencias. Por todo ello, *DBS* no es una opción muy recomendable...

Castellano/Castellano • 1-4 jugadores
Memory Card 2 (90 kb) • Dual Shock 2

Por su lamentable sistema de juego y su pobre apartado técnico, *David Beckham Soccer* es quizá el peor juego de fútbol para PS2.

4

Compañía **Codemasters** | Género **Shoot'em up subjetivo** | Precio **64,95 € (10.807 ptas.)** | Edad **+13**

Star Trek Voyager Elite Force

Acción y aventura espacial

El universo Star Trek da vida a un shooter subjetivo con un alto componente aventurero, capaz de hacerte sentir como un miembro de la tripulación del Voyager.







Casi todas las misiones las llevaremos a cabo acompañados de uno o más integrantes de la tripulación del Voyager. Nos serán de gran ayuda en los combates gracias a su considerable potencia de fuego.

Codemasters nos convierte en protagonistas de la serie "Star Trek Voyager", en un shooter subjetivo donde nuestra misión es descubrir qué extraña fuerza mantiene atrapada a la nave U.S.S. Voyager. Para ello colaboraremos con otros miembros de la tripulación, protegiéndolos, rescatándolos o combatiendo a su lado.

Además de disparar, también habrá que superar zonas de plataformas, resolver sencillos puzzles y actuar con sigilo para eludir o sorprender a los enemigos. A este variado desarrollo se une la gran recreación de todos los elementos de la serie: protagonistas, armamento, razas enemigas como los temibles Borg o los Klingons... Las voces de los personajes redondean la soberbia ambientación, aunque estén en inglés.

Este buen planteamiento se ve limitado por una mediocre realización técnica. El aspecto gráfico general es muy pobre y los combates pierden emoción debido a las frecuentes ralentizaciones, la escasa I.A. de los enemigos y el impreciso control a la hora de apuntar.

Pese a todo, los elementos positivos consiguen que el juego sea capaz de enganchar, a lo que también ayuda su Deathmatch para cuatro jugadores que, aunque bastante simple, logra entretener. Aún así, teniendo en cuenta la calidad que ofrecen los mejores títulos del género para PS2, *Star Trek Voyager Elite Force* sólo emocionará a los fans de esta popular saga espacial.



Dentro del USS Voyager

A la fantástica ambientación del juego contribuyen las escenas entre misiones en el U.S.S. Voyager. Podremos recorrer sus instalaciones, charlar con la tripulación y conseguir armas en la sala de entrenamiento virtual.



¿Enemigos medievales en un juego de Star Trek? Son hologramas de la sala de entrenamiento del Voyager.



En los vestuarios podemos escuchar las conversaciones que mantienen los miembros de la tripulación... en inglés.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Español**	Formato: **CD**
Voces: **Inglés**	Jugadores: **1-4**







DUAL SHOCK 2 · M. CARD (560 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 5 **Sonido** 6 **Diversión** 7 **Duración** 7 **Calidad/Precio** 6

↑ La ambientación Star Trek y la variedad del desarrollo. Interactuar con otros tripulantes.

↓ Técnicamente es muy pobre. La mínima I.A. de los enemigos resta interés a los combates.

Un shooter de buena ambientación, que mezcla plataformas, sigilo y puzzles, pero su floja realización técnica afecta a la jugabilidad.



Compañía **3DO** | Género **Estrategia** | Precio **29,95 € (4.983 ptas.)** | Edad **+11**

Army Men RTS

Estrategia de juguete




La eterna guerra entre soldaditos de juguete verdes y marrones se traslada en esta ocasión al terreno de la estrategia en tiempo real. Una buena noticia a priori para los aficionados a un género que no se suele prodigar mucho en PS2.

Como en cualquier título de estas características, nuestro objetivo será desarrollar un ejército con el que derrotar al rival. Para ello deberemos construir diferentes tipos de infraestructuras, que nos permitirán ampliar nuestro ejército con nuevos unidades (soldados, vehículos...), para defender nuestras posiciones y atacar. Pero para ello deberemos además encontrar los recursos naturales necesarios (en este caso madera y electricidad) y saber administrarlo. Cada unidad tiene unos costes y una función diferentes (ataque, defensa, detectar minas, etc.). Todas las acciones, tanto a la hora de construir como durante las batallas se desarrollan en tiempo real, al estilo de *Age of Empires 2*.

En cuanto al control, lo cierto es que está muy bien adaptado al Dual Shock 2 y no se echa de menos para nada el teclado y el ratón. El interfaz, por su parte, es de lo más sencillito, amén de contar con un zoom en la batalla para gestionar todo con más comodidad.

En fin, que estamos ante un título que por su infantil look y escasa complejidad es ideal para iniciarse en el género. A los más expertos les durará demasiado poco...

Castellano/Castellano • 1 jugador
Memory Card 2 (44 Kb) • Dual Shock 2

Un juego de estrategia en tiempo real correcto y fácil de jugar. Eso sí, sencillo y de look infantil, aunque con un precio asequible.


6



Gráficamente cumple bastante bien, aunque dado que las unidades son todas de juguete tampoco necesita mucho más. Eso sí, podían haber cuidado un poco más los escenarios...



Compañía **Konami** | Género **Deportivo** | Precio **59,99 € (9.981ptas.)** | Edad **+3**

Le Tour de France



Si nos colocamos a rebufo de otros corredores nos cansaremos menos y recuperaremos antes.



El principal atractivo de este simulador de ciclismo (con licencia oficial) es su modo Carrera, que nos permite crear un ciclista, entrenarlo y foguearlo en carreras locales para luego competir en el Tour. En la práctica, Konami se ha olvidado de la esencia de este deporte. Las carreras empiezan a unos kilómetros de meta y nuestra misión consiste en conectar con el grupo de cabeza, descansar a rebufo y lanzar un nuevo ataque. Este simple desarrollo cansa enseguida y el resto de los modos de juego siguen la misma tónica. Si le añadimos un pobre apartado técnico...

Castellano/-- • 1-2 jugadores
Memory Card 2 (105kb) • Dual Shock 2

Un juego de ciclismo que no recrea la esencia de este deporte, por su simple y repetitivo desarrollo y su discreta realización técnica

5

Compañía **THQ** | Género **Simulador** | Precio **64,95 € (10.807 ptas.)** | Edad **+3**



A las explosiones les falta contundencia... como a todo el resto del apartado gráfico.



Iron Aces 2

Iron Aces 2 es un simulador de vuelo que nos propone viajar por la historia de la aviación a lo largo de 35 misiones que van desde la II Guerra Mundial hasta la actualidad. Podremos manejar un total de 34 aviones, todos ellos reales y con sus armas y características particulares. Pero por desgracia, este buen planteamiento se cae debido a un apartado gráfico excesivamente simple y unos combates aéreos lentos y, sobre todo, poco espectaculares. Puede que guste a los amantes del género, pero nosotros nos quedamos con *Ace Combat 4*.

Inglés/Inglés • 1 jugador
Memory Card 2 (225 kb) • Dual Shock 2

Un simulador de vuelo largo y con un buen número de aviones, pero lento y muy flojo técnicamente. Son mejores *AC4* y *Dropship*.


5

Compañía **THQ** | Género **Arcade** | Precio **62,95 € (10.473 ptas.)** | Edad **+13**

Circus Maximus

Carreras en la arena romana





Ambientado en la antigua Roma, *Circus Maximus* nos propone furiosas carreras de carros sazonadas con un fuerte componente de beat´em up, en las que controlamos tanto al conductor como al guerrero que le acompaña. Para recrear la época, *Circus Maximus* utiliza unos buenos modelos de los carros y sus ocupantes, y unos conseguidos efectos sonoros. Los escenarios son amplios y coloristas, aunque el nivel de detalle no es muy alto.

Pero el elemento que hace diferente a *Circus Maximus* es el control. Los carros vuelcan con facilidad y es necesario equilibrarlos usando el stick derecho del pad. Todo ello mientras repelemos y atacamos a los rivales. Puede parecer complicado, pero tras unos minutos vemos que el control está pensado para ofrecer acción de manera sencilla. De hecho, *Circus Maximus* no alcanza todo su potencial porque su mecánica resulta simple y repetitiva. Parte de esta monotonía se ve paliada por el buen abanico de modos de juego, entre los que destacan las competiciones a pantalla partida para hasta cuatro jugadores, sin duda una buena fuente de diversión.

Inglés/Inglés • 1-4 jugadores
Memory Card 2 (271Kb) • Dual Shock 2• Multi Tap

Curiosa mezcla de carreras y peleas, ideal para los que busquen juegos originales y divertidos. Sus modos de juego compensan su simpleza.





En *Circus Maximus* existen dos tipos de competiciones: las Carreras y los Deathmatch. Aunque en estos últimos todo consiste en derribar otros carros, también en las carreras la lucha será constante.

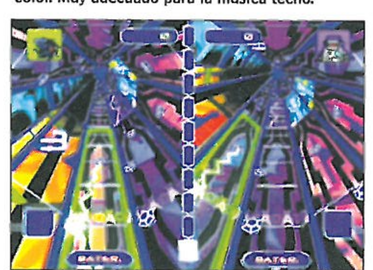


Compañía **Sony** | Género **Musical** | Precio **59,99 € (9.981 ptas.)** | Edad **+13**

Frequency



Los gráficos juegan con formas vectoriales, luz y color. Muy adecuado para la música tecno.



En *Frequency* usamos los botones del pad para seguir el ritmo de más de 25 temas tecno de grupos como Orbital, Fear Factory, No Doubt o The Crystal Method. Como juego es intenso y adictivo, pero la gran estrella es el modo Remix, que permite remezclar las pistas de instrumentos y voz de los temas incluidos, añadir efectos y grabar el resultado en la tarjeta.

Frequency es un gran juego y un estudio de remezclas, todo en uno. Y además permite la participación de cuatro jugadores a la vez en todos sus modos, incluido el Remix.

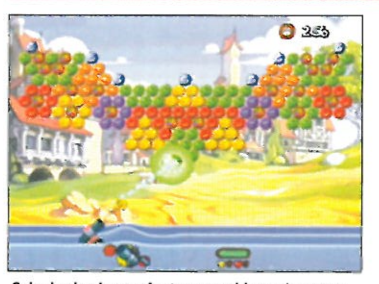
Castellano/Castellano • 1-4 jugadores
Memory C.2 (variable) • Dual Shock 2 • Multi Tap

Un original juego musical, complejo y muy divertido. La posibilidad de remezclar los temas lo convierte en una obsesión.

7

Compañía **Ubi Soft** | Género **Puzzle** | Precio **49,99 € (8.317 ptas.)** | Edad **+3**

Worms Blast



Calcular los lanzamientos con el bazooka no es sencillo. Armas como el láser son más eficaces.



Los populares *Worms* saltan de la estrategia a los puzzles recuperando la mecánica del clásico *Bust-A-Move*, ya que nuestro objetivo es eliminar las esferas de colores de la parte superior de la pantalla. La originalidad está en la inclusión de elementos de habilidad: debemos esquivar los objetos que caen y apuntar con precisión las 5 armas diferentes de que disponemos, lo que aumenta la dificultad y la emoción. Gracias a sus modos de juego (entre los que destacan los duelos a dobles) este título garantiza muchas horas de diversión para los amantes de los puzzles.

Castellano/Castellano • 1-2 jugadores
Memory Card 2 (86kb) • Dual Shock 2

Un puzzle difícil que te hará pensar y demostrar tu habilidad con el pad. La variedad de modos de juego garantiza su duración.

7

Compañía **Infogrames** | Género **Deportivo** | Precio **59,95 € (9.974 ptas.)** | Edad **+3**

Slam Tennis

Correcto, pero sin alardes





Infogrames se suma al boom de los juegos de tenis con un título de carácter arcade cuyos principales argumentos arrancan de la variedad de sus retos y modos.

Slam Tennis propone un estilo de juego directo y sin muchas complicaciones, con un control sencillote pero efectivo y no pocos elementos arcade, como la inclusión de una barra que se va llenando según acumulemos golpes acertados y que cuando esté llena nos permitirá conseguir una bola casi imparable. En cuanto a opciones, lo cierto es que está muy bien servido. A los modos Campeonato y Arcade se unen los Retos, pruebas sueltas tan curiosas como disputar un partido en la playa. Además, tiene los cuatro torneos más representativos, reconocibles pero sin la licencia oficial, y un buen elenco de tenistas para elegir, donde se combinan un puñado de jugadores reales (Moyá, Kafelnikov, Ferrero...) con otros ficticios.

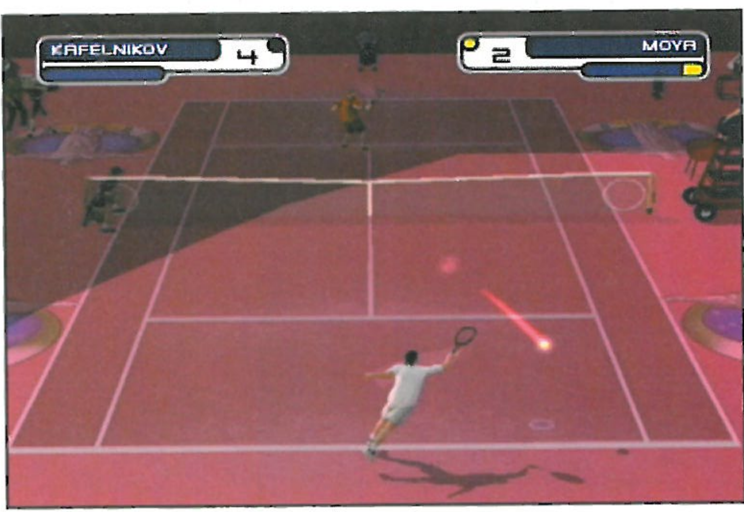
Técnicamente cumple con corrección, aunque no llega a las cotas de calidad tanto gráficas como sonoras de *Smash Court Tennis*. Destacan las animaciones, pero se podían haber esmerado más en las pistas, modelado de jugadores, etc.

En fin, que cumple pero con discreción. Los hay mejores.

Castellano/Inglés • 1-4 jugadores
Memory Card 2 (240 kb) • Dual Shock 2 • Multitap

Un juego de tenis cuyas bazas están en la cantidad de retos y su carácter arcade. Es divertido, pero es mejor *Smash Court Tennis*.





El control resulta sencillo y todos los golpes se realizan con bastante facilidad. El carácter arcade queda patente, entre otras cosas, en la posibilidad de ejecutar una especie de "golpe especial".



Compañía **Sony** | Género **Plataformas** | Precio **59,99 € (9.981 ptas.)** | Edad **+3**

Stitch: Experimento 626



Stitch tiene diversas habilidades además del disparo, como trepar, rodar, turbo...



Con el estreno de Disney "Lilo & Stitch" ya a la vuelta de la esquina, Sony nos presenta un título con Stitch como protagonista absoluto que viene a ser la "precuela" del film. Su principal acierto es su variado desarrollo, ya que combina plataformas y acción con otros componentes como la exploración. Además, contaremos con un buen puñado de habilidades. Lamentablemente, la realización técnica está por debajo de lo que la máquina puede ofrecer y, por tanto, queda muy lejos del genial *Jak & Daxter*. El público infantil es el que le sacará mayor partido.

Castellano/Castellano • 1 jugador
Memory Card 2 (84kb) • Dual Shock 2

Un plataformas variado que no sorprende ni por su técnica ni por su planteamiento. Gustará a los más pequeños, pero al resto...

5

Compañía **Ardistel** | Género **Velocidad** | Precio **59,99 € (9.981 ptas.)** | Edad **+3**

Super Trucks



Hacer girar a estos mastodontes de por sí no es nada fácil, aunque el control tampoco ayuda...



En *Super Trucks*, encontraremos toda la espectacularidad de las carreras de trailers que se celebran en circuitos como el Jarama. Precisamente uno de los atractivos del juego es que cuenta con 7 circuitos reales y camiones y pilotos de los 14 equipos oficiales. Técnicamente es correcto, con unos camiones bien modelados que se deforman y buenos efectos gráficos. Sin embargo, el control es algo duro y para girar con garantías hay que frenar todo el rato, lo que hace lentas las carreras y les quita emoción. Una propuesta peculiar y con cierto atractivo.

Castellano/Inglés • 1-2 jugadores
Memory Card 2 (85 kb) • Dual Shock 2

Un título con una decente factura técnica y bien armado en modos y licencias. Pruébalo si te apetecen nuevas experiencias en este género.



Compañía **Sony** | Género **Velocidad** | Precio **29,99 € (4.989 ptas.)** | Edad **+3**

Formula One Arcade

Velocidad sin control

PSOne no podía quedarse sin su juego de Fórmula 1 anual... pero en esta ocasión se olvida del realismo para ofrecer velocidad y espectáculo en estado puro.



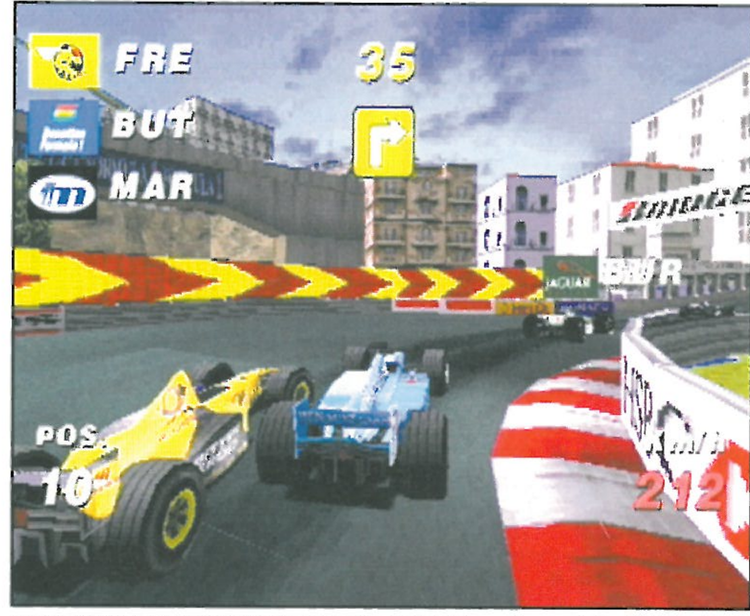


Los juegos de Fórmula 1 suelen ser rigurosos simuladores, y por eso sorprende este arcade con licencia oficial de la FIA (incluye los circuitos y pilotos del año 2001), en el que lo importante es llegar al siguiente Check Point antes de que se acabe el tiempo. Una filosofía apoyada por el apartado técnico que, sin ser brillante, transmite una buena sensación de velocidad y sin ralentizaciones.

En *Formula One Arcade* ganar es fácil si no levantamos el pie del acelerador, e ignoramos las colisiones o las salidas de pista. Pero al acabar las carreras se nos puntúan tanto la calidad de nuestra conducción como los daños sufridos por el vehículo.

Conducir con cuidado y llegar los primeros ya no es tan sencillo, por lo que se incluye un sistema de dirección asistida activado por defecto, con el que la CPU nos ayuda a tomar las curvas. Usarlo es casi imprescindible para sacar buenas puntuaciones, así que prácticamente tienes que dejar que la consola juegue por ti.

El resultado es un arcade que divierte durante las primeras partidas, pero que pierde interés cuando descubrimos que deja muy poco margen a nuestra habilidad. Si a esto añadimos un modo para dos jugadores muy simple, vemos que este título sólo es recomendable para los que quieran pasar el rato con coches de Fórmula 1 sin afrontar las dificultades de un simulador.



Los circuitos del juego son reproducciones bastante exactas de los reales, pero la jugabilidad se ha adaptado para que recorrerlos sea mucho más sencillo que en un simulador tradicional.



¡Corre a por tu ítem!

Los circuitos de *F1 Arcade* están repletos de ítems que van desde veloces turbos a tiempo extra, pasando por un piloto automático que toma el control del coche durante unos segundos para realizar trazadas perfectas.



Si a tu coches le crecen los neumáticos, es que has activado el ítem que mejora el agarre.



El ítem de piloto automático suele aparecer antes de las trazadas más difíciles, facilitando mucho las cosas.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** | Formato: **CD**
Voces: **Inglés** | Jugadores: **1-2**




DUAL SHOCK 2 | M CARD (2 bloq.) | VOLANTE | MULTITAP | PISTOLA | RATÓN

Gráficos **6** Sonido **6** Diversión **6**
Duración **5** Calidad/Precio **6**

↑ Poder afrontar las carreras de Fórmula 1 con licencia FIA desde un punto de vista arcade.

↓ Su escasa profundidad y los pocos modos de juego harán que pronto nos olvidemos de él.

Por su escasez de modos de juego y su casi nula profundidad, es un título sólo recomendable para los pilotos menos hábiles.





CONSIGUE UNA EQUIPACIÓN COMPLETA METAL GEAR SOLID 2

Chalecos, jerseys camisetas y, por supuesto, juegos. Lo mejor para el mejor juego. ¿Qué pasa?, ¿no quieres ganarte una equipación completa *Metal Gear Solid 2*? Pues corre, rellena este cupón y envíanoslo. Puedes ganar uno de los 18 lotes que sortearemos entre todas las cartas recibidas.

18 JUEGOS MGS2

2 JERSEYS

9 CAMISETAS

2 CHALECOS

3 BOLSAS

BASES

1. Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista que envíen el cupón de participación a: HOBBY PRESS, Revista PlayManía. Apartado de correos 400, 28100 Alcobendas (Madrid), indicando en una esquina del sobre: "CONCURSO Metal Gear Solid 2".
2. Entre todas las cartas recibidas se seleccionarán 18. La primera obtendrá el Lote 1, las dos siguientes el Lote 2, la cuarta el Lote 3 y así sucesivamente hasta adjudicar los 18 lotes de premios disponibles. Los premios no serán, en ningún caso, canjeables por dinero. Hobby Press no se responsabilizará en caso de pérdida por parte del servicio de Correos.
3. Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón entre los días 17 de Julio y 19 de Agosto de 2002.
4. La elección de los ganadores se realizará el 20 de Agosto de 2002 y los nombres se publicarán en el número de Octubre de 2002 de la revista PlayManía.
5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente para el territorio español.
6. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: Konami y Hobby Press.

LOTES

❶ 1 Ganador de Juego, camiseta, bolsa, chaleco y jersey. ❷ 2 Ganadores de juego y bolsa. ❸ 1 Ganador de juego y chaleco. ❹ 1 Ganador de juego y jersey. ❺ 8 Ganadores de juego y camiseta. ❻ 5 Ganadores de juego.

Cupón de participación

NOMBRE Y APELLIDOS ....

EDAD .... EDAD ....

DIRECCIÓN .... C.P. ....

PROVINCIA .... TELÉFONO ....



LO MEJOR AL MEJOR PRECIO

Juegos de calidad por menos de 35€

Ahora que tenemos vacaciones resulta que se producen menos lanzamientos que en cualquier otra época del año. Sin embargo, precisamente por ello es el mejor momento para relajarse un poco y echarle un vistazo a esos juegos que en su momento no pudimos comprar y que ahora están a unos precios irresistibles. Aprovecha este período de calma antes de la tempestad navideña y amplía tu colección con lo mejor de lo mejor.

Seguramente os habéis pasado por las tiendas y os ha sorprendido ver juegos con carátulas distintas a las habituales y más baratos de lo normal o, directamente, títulos a precios realmente bajos. Son series especiales, reediciones de juegos que lograron cierto éxito en su momento, y que ahora se nos ofrecen como una ocasión excepcional de encontrar buenos juegos a bajo precio.

Sin duda, la oferta es muy golosa y dan ganas de frotarse la manos, pero cuidado, que no es oro todo lo que reluce. Si no queréis llevaros una desagradable sorpresa, seguid leyendo.

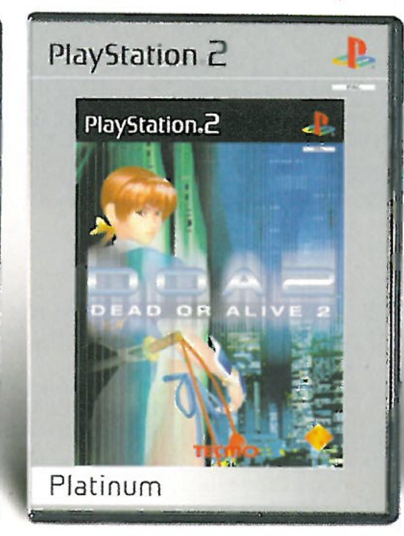
EL PRECIO NO ES CUESTIÓN DE CALIDAD.

En ocasiones no podemos evitar pensar que si un juego es más barato de lo normal quizá es porque su calidad no alcanza cotas mínimas. Sin embargo, nada más lejos de la realidad.

Para bien y para mal, los precios de los juegos están estandarizados de manera que una novedad va a rondar los 60 euros tanto si es una obra









Para que puedas elegir siempre sobre seguro

→ Lo mejor de cada género

Para que no haya dudas cobre cuál es la mejor elección posible, en este reportaje os vamos a hablar de los mejores juegos de precio reducido disponibles en cada género. Elegid en esta lista vuestros títulos favoritos,y después pasad a leer nuestro comentario en las siguientes páginas. Con cualquier de estos juegazos seguro que caertáis, podéis estar seguros.

maestra como si termina siendo un sonoro chasco. Del mismo modo, los juegos de precio especial pueden ser auténticas maravillas, aunque también es posible que se cuele algún pepino mal dirigido. Eso sí, equivocarse en un juego que cuesta 30 euros no es lo mismo que hacerlo en uno de 60, ¿verdad?

En cualquier caso, en estas páginas vamos a recomendaros auténticas maravillas, asequibles para todos los bolsillos, y a daros unas pistas básicas para no meter el cuezo en una compra que, de primeras, nos ha parecido un chollazo y al final nos sale cara...

PLATINUM: TODA UNA GARANTÍA.

Como muchos ya sabéis, Sony puso en marcha con PSOne una serie especial, la Platinum, que engloba títulos de todas las compañías que han superado unos mínimos de calidad y aceptación por parte del público y que se ponen a la venta por algo más de la mitad de lo que costaron en su lanzamiento original, generalmente, un año antes.

Esta serie se mantiene en PS2 con las mismas normas, lo que significa que todos los juegos Platinum de PS2, fácilmente indentificables por su carátula especial, son títulos avalados por un gran éxito y seleccionados por la propia Sony. Comprar un Platinum suele ser siempre un acierto y además no agota los recursos de tus bolsillos.

Otras compañías también ponen en marcha sus propias series especiales en las que reeditan juegos a precios inferiores. Eso sí, aquí no existe un control de ningún tipo, por lo que nos pueden colocar una patata caliente a poco que nos descuidemos. Lo mejor es que antes de comprar una ganga os informéis. Si estáis al tanto de los comentarios de PlayManía, es difícil que os la cuelen...

¿QUÉ HACER SI TE EQUIVOCAS?

Si pese a todas tus precauciones compras un juego que no cumple con tus expectativas, que no es del género que te gusta o que ha resultado más corto de lo que esperabas y ya no piensas jugar más con él, tranquilo, aún no está todo perdido.

Existen tiendas especializadas en vender y comprar juegos de segunda mano en perfecto estado y que te ofrecen todo tipo de garantías. Por supuesto, si no quieres arriesgarte siempre te queda el alquiler, aunque con los juegos de este reportaje seguro que no tienes ningún problema. Ya sabes, lo mejor, al mejor precio.







→ Los 10 juegos imprescindibles

Aquí tenéis una lista de los 10 juegos que a nuestro entender son los mejores de PS2. Como podéis ver, la mitad de ellos son Platinum (en rojo), lo que demuestra que podéis haceros con una juegoteca de lujo por muy poco dinero.

1 Final Fantasy X
Precio: **69,99 € (11.513 Ptas)**

2 Metal Gear Solid 2
Precio: **64,99 € (10.813 Ptas)**

3 Gran Turismo 3
Precio: **29,95 € (4.983 Ptas)**

4 GTA III
Precio: **66,05 € (10.990 Ptas)**

5 Pro Evolution Soccer
Precio: **63,05 € (10.490 Ptas)**

6 Resident Evil Code: Veronica X
Precio: **29,95 € (4.983 Ptas)**

7 Medal of Honor Frontline
Precio: **65,95 € (10.973 Ptas)**

8 Tekken Tag Tournament
Precio: **29,99 € (4.989 Ptas)**

9 World Rally Championship
Precio: **29,99 € (4.989 Ptas)**

10 Tony Hawk's 3
Precio: **32,95 € (5.482 Ptas)**



Gran Turismo 3 seguirá siendo durante mucho tiempo el mejor juego de coches de PS2.

LLEGA LA HORA DE PASAR AUTÉNTICO MIEDO

→ Resident Evil Code: Veronica X

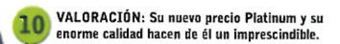
Compañía: **Capcom**
Precio: **29,95 € (4.983 Ptas)**
Tipo: **Aventura de Acción**

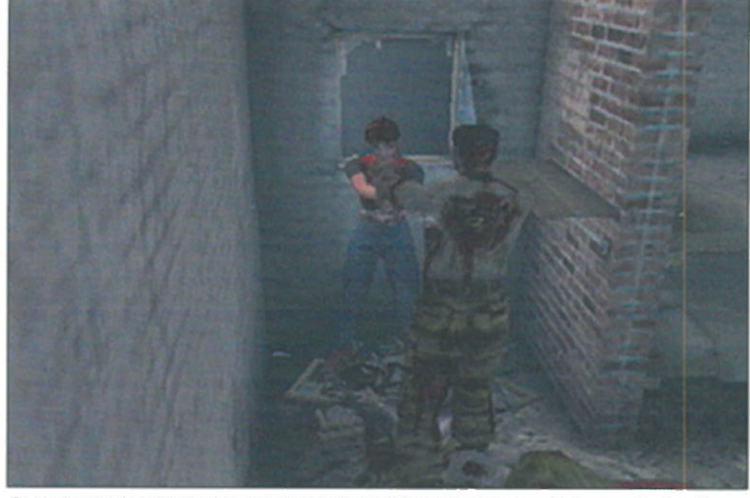
Uno de los mejores juegos de todo el catálogo de PS2 y, después de *Metal Gear Solid 2*, la mejor aventura de acción que puedes encontrar para tu consola. Teniendo en cuenta esta carta de presentación y su actual precio Platinum no hace falta que te digamos que es un imprescindible, ¿verdad?

La mecánica, como siempre, nos llevará a escapar de hordas de zombis al tiempo que desentrañamos puzzles de todo tipo y nos movemos por variadas localizaciones plagadas de trampas y secretos.

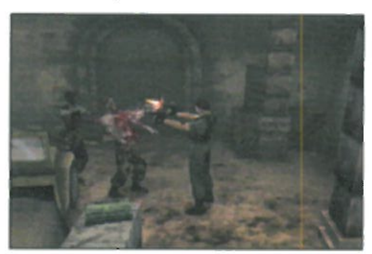
Mucho más largo que otros juegos de la saga, *Code: Veronica X* tiene además la particularidad de ser el único *Resident Evil* con entornos poligonales, lo que permite más libertad de acción. La calidad de escenarios y personajes, incluidas las repugnantes criaturas que pueblan las instalaciones de Umbrella, consiguen crear, junto con el sonido, una sobrecogedora atmósfera que hará que nos llevemos más de un susto y que juguemos con un ligero temblor de manos. Vamos, un Survival Horror en toda regla.

Te aseguramos que los menos de 30 euros que cuesta están perfectamente invertidos. La acertada mezcla de acción, investigación y puzzles conseguirá atraparte sin remisión: no querrás escapar al terror del mejor *Resident Evil* de la historia.


10 **VALORACIÓN:** Su nuevo precio Platinum y su enorme calidad hacen de él un imprescindible.


Como siempre, los zombis nos acecharán desde cualquier esquina esperando el momento de saltarnos al cuello. Sin duda, la tétrica atmósfera de la saga es uno de sus mayores atractivos.


Los numerosos puzzles del juego pondrán a prueba nuestra astucia e inteligencia.


Podemos manejar a dos personajes distintos durante el desarrollo de la aventura.





LOS DEMONIOS DEL JAPÓN FEUDAL VUELVEN A INVADIR TU PS2

→ Onimusha

Compañía: **Capcom**
Precio: **29,95 € (4.983 Ptas)**
Tipo: **Aventura de Acción**

Capcom varió la fórmula *Resident Evil* para ofrecernos un Survival Horror mucho más orientado a la acción y mucho más rápido y frenético. Las armas de fuego dejaron paso a las espadas mágicas y los zombis, a los demonios. Espectacular y vibrante.

8 **VALORACIÓN:** Si eres un fan de los Survival Horror, te lo vas a pasar en grande, no lo dudes.


El juego es corto, pero vas a disfrutar como un enano con sus espectaculares combates.


Fondos prerenderizados y personajes poligonales forman un brillante apartado gráfico.



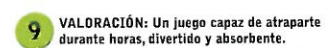
CUANDO EL RIESGO Y EL DEPORTE VAN JUNTOS DE LA MANO

→Tony Hawk´s 3

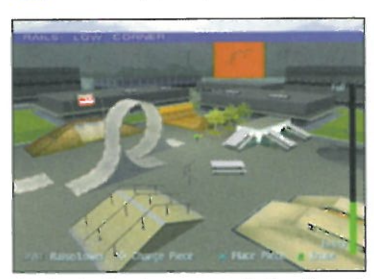
Compañía: **Activision**
Precio: **32,95 € (5.482 Ptas)**
Tipo: **Deportivo**



Si no has probado las excelencias de los simuladores de skate, no sabes lo que te estás perdiendo. *Tony Hawk´s Pro Skater 3* es la culminación de la saga y un prodigio de la diversión, que ofrece al jugador una libertad inusitada y unas cotas de interactividad insólitas. La idea es sencilla: a tu disposición tienes nueve escenarios gigantescos y una serie de objetivos que cumplir. Cómo superarlos es cosa tuya, aunque tendrás que emplear grandes dosis de imaginación a la hora de utilizar la tabla y realizar espectaculares combos de piruetas, con un sistema de control tan asequible como excepcional. De verdad, tienes que probarlo.



9 VALORACIÓN: Un juego capaz de atraparte durante horas, divertido y absorbente.



Gracias al editor de escenarios, la diversión está garantizada por muchos, muchos meses.



Tony Hawk´s Pro Skater 3 sigue siendo un título innovador en todos los frentes: gráficos propios de una consola de nueva generación, modos de juego Online... Estará en Platinum en septiembre.



El control y las altas cotas de interactividad (podemos deslizarnos por cualquier parte del escenario) son dos de los puntos fuertes de *THPS3*, y una de las señas de identidad de toda la saga.

EL MEJOR BALONCESTO SALE A LA CALLE

→NBA Street

Compañía: **EA Big**
Precio: **34,95 € (5.815 Ptas)**
Tipo: **Deportivo**

La división EA Big de EA Sports está especializada en arcades deportivos donde priman jugabilidad y espectacularidad. Y si queréis que os seamos sinceros, nunca hemos disfrutado tanto con un juego de basket como con este *NBA Street*. Lo tiene todo: dinamismo, velocidad...

8 VALORACIÓN: Te lo vas a pasar en grande aunque no te guste el basket. Es divertido hasta decir basta.



El juego se basa en trepidantes partido callejeros de tres para tres absolutamente espectaculares.



Además de estrambóticas estrellas de la calle, también podemos jugar con astros de la NBA.

→Y no te olvides de...

Aunque los que os hemos destacado son los mejores juegos de precio especial del momento, también hay otras interesantes ofertas que no deberías dejar de tener en cuenta. Puede que no sean tan atractivos, pero tanto su precio como su temática pueden interesarte, así que no los pierdas de vista a lo largo de estas columnas.

→EVERGRACE

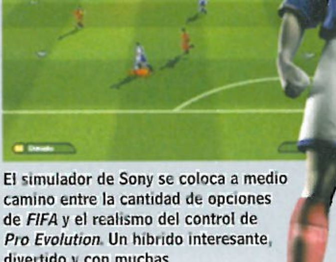
- Compañía: **Ubi Soft**
- Precio: **29,95 € (4.983 Ptas.)**
- Tipo: **Rol de acción**

Esta aventura nos permitirá alternar el control de dos personajes, pudiendo elegir en cada momento con quién queremos jugar. La acción prima sobre la aventura, aunque tiene un alto componente rolero que sabrá engancharte.

7 VALORACIÓN: Si no te gustan los juegos de rol por turnos y prefieres algo de acción, ve a por él.

→ESTO ES FÚTBOL 2002

- Compañía: **Sony**
- Precio: **29,95 € (4.983 Ptas.)**
- Tipo: **Deportivo**



El simulador de Sony se coloca a medio camino entre la cantidad de opciones de *FIFA* y el realismo del control de *Pro Evolution*. Un híbrido interesante, divertido y con muchas posibilidades.

8 VALORACIÓN: No es Pro Evolution, pero casi. Sus opciones compensan.

→FIFA 2001

- Compañía: **EA sports**
- Precio: **29,95 € (4.983 Ptas.)**
- Tipo: **Deportivo**



A las puertas de la edición 2003, este *FIFA* ha quedado un poco obsoleto, especialmente en la actualidad de las plantillas. Mantiene la sequible jugabilidad de toda la saga, pero puestos a elegir, nos quedaríamos con *Esto es Fútbol*.

6 VALORACIÓN: Carece del atractivo de la actualidad, pero es jugable, largo y divertido.

CUANDO LA VELOCIDAD TIENE NOMBRE PROPIO

→ Gran Turismo 3 A-Spec

Compañía: **Sony**
Precio: **29,95 € (4.983 Ptas)**
Tipo: **Velocidad**





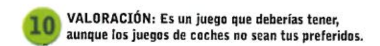


Uno de los atractivos de *Gran Turismo 3* es su larguísima lista de vehículos reales, perfectamente reconocibles gracias al excelente modelado de las carrocerías.

Si a estas alturas no tienes *Gran Turismo 3* es que te acabas de comprar la consola o no te has enterado de qué es lo mejor de lo mejor. Y es que, aunque no te gusten los juegos de coches, estamos seguros de *Gran Turismo 3* te va a atrapar irremisiblemente.

El genial juego de Sony lo tiene todo para convencer y, lo que es mejor, puede durarte meses y meses. Es difícil que encuentres un juego que por 30 euros te ofrezca tantas cosas como éste. A sus más de 200 coches reales habría que sumar todas las opciones de configuración que ofrece el Taller, desde ponerles ruedas nuevas a modificar el turbo, la transmisión o hasta el árbol de levas. Además, puedes participar en docenas de competiciones, sacarte 6 licencias de conducción y hasta probar suerte con el rally. Y todo esto, además, con uno de los apartados gráficos más espectaculares y realistas que hemos podido ver.

Pero si queremos hablar de virtudes no podemos dejar de mencionar su ajustada jugabilidad, lo preciso del control de los coches y lo gratificante que es conducir todos y cada uno de los modelos disponibles. Vamos, que estamos hablando de una auténtica joya que no debería faltar en ninguna juegoteca, así que ya sabes.



10 **VALORACIÓN:** Es un juego que deberías tener, aunque los juegos de coches no sean tus preferidos.



El realismo que transmite el juego no queda en la perfecta recreación gráfica de coches y escenarios, también se aprecia en todas y cada una de las sensaciones de conducción.

LA CARA MÁS ARCADE DE LA VELOCIDAD

→ Burnout

Compañía: **Acclaim**
Precio: **34,95 € (5.815 Ptas)**
Tipo: **Velocidad**

Como competir con *GT3 A-Spec* resulta imposible, qué mejor que ofrecer la velocidad desde otros puntos de vista. *Burnout* apuesta por la velocidad en estado puro, desde un concepto arcade en el que brillan con luz propia un control sencillo, una gran sensación de velocidad y un apartado gráfico notable. No esperéis la complejidad de *GT3 A-Spec*: es diversión pura y dura, velocidad en vena.



8 **VALORACIÓN:** Si buscas velocidad, sin más obligación que correr más que nadie y hacer el cabra, no lo dudes, éste es tu juego.



Conducir en dirección contraria es frecuente, y casi necesario para ganar las carreras.



Los espectaculares choques y accidentes los podemos salvar en la tarjeta de memoria, y compararlos con los de nuestros amigos... Una idea genial.

RALLY DEL BUENO Y CON LICENCIA OFICIAL

→WRC (World rally Champioship)

Compañía: **Sony**
Precio: **29,99 € (4.989 Ptas)**
Tipo: **Velocidad**



Ahora que el rally se está poniendo de moda en PS2, las dudas sobre qué juego es el mejor se amplían. Y faltan por llegar algunos de los más prometedores, como *Colin MacRae 3.0*. Sin embargo, si de lo que se trata es de disfrutar ya de las emociones de esta competición, no lo dudes, la relación calidad precio de *WRC* es inmejorable y, a día de hoy, es lo mejor que puedes comprar, con permiso de *V-Rally 3*.

Vale, en cuanto a número de coches se queda corto, sólo siete, pero conducirlos es una delicia. Además, la licencia oficial permite que estén presentes 21 pilotos reales de 7 equipos oficiales, así como los 14 rallies del mundial. ¿Te parece poco?

8 **VALORACIÓN:** Por relación calidad/precio, hoy por hoy, *WRC* es el mejor juego de rallies de PS2.



La licencia oficial permite que los diseños de los coches, tanto interiores como exteriores, rocen la perfección en el detalle. Hasta podremos verles la cara a los pilotos, que son fácilmente reconocibles.



Están los coches más importantes del Mundial, como el Focus de Carlos Sáinz. Además, los vehículos se deforman y se ensucian.

UN ARCADE CLÁSICO ADAPTADO A LOS NUEVOS TIEMPOS

→Spy Hunter

Compañía: **Virgin**
Precio: **34,95 € (5.815 Ptas)**
Tipo: **Velocidad**

Si te gusta correr, pero también disparar y enfrentarte a difíciles y retorcidas misiones, éste es tu juego. Tu bólido se transformará en lancha o en moto según las necesidades del guión, y siempre irá armado hasta los dientes para que te enfrentes a helicópteros, barcos...

8 **VALORACIÓN:** Es como un arcade de disparo, pero subido en un coche. Muy largo y divertido.



Como en el título original, en este *Spy Hunter* nuestro coche también se convierte en lancha.



El apartado gráfico es muy correcto, pero lo mejor es la velocidad a la que se mueve el juego.

→MOTO GP

- Compañía: **Sony**
- Precio: **29,99 € (4.989 Ptas.)**
- Tipo: **Velocidad**



El campeonato de motociclismo tiene también su versión oficial en PS2. Cuenta sólo con 5 circuitos, pero con todas las escuderías de la temporada pasada, así como más de 30 retos (como superar un tramo en cierto tiempo) y un montón de extras. Está un poco desfasado, pero es más barato que su secuela, que tiene más circuitos y retos.

7 **VALORACIÓN:** *Moto GP* es el mejor juego de motos de PS2, sólo superado por su secuela.

→CRAZY TAXI

- Compañía: **Acclaim**
- Precio: **29,99€ (4.989 Ptas.)**
- Tipo: **Velocidad**



Es el arcade de Sega por excelencia, y en él asumimos el papel de un taxista a la caza de clientes. En las dos ciudades que ofrece el juego todo vale con tal de llegar a tiempo al destino: recorrer la ciudad por los tejados, sumergirse en el agua... Este arcade se ve arropado además por un control directo y un montón de pruebas.



7 **VALORACIÓN:** Es el juego de coches más loco de PS2, divertido como pocos. Una buena compra.

→LOTUS CHALLENGE

- Compañía: **Virgin**
- Precio: **29,99€ (4.989 Ptas.)**
- Tipo: **Velocidad**



La única alternativa sería a *GT3 A-Spec*, en plan simulador, es este *Lotus Challenge*, un título que ofrece casi todos los modelos de la historia de la casa Lotus y un montón de carreras y opciones. Sus defectos es que no resulta tan profundo como la saga *GT*, ni es tan brillante en cuestiones técnicas. Eso sí, una vez que se le pilla el "truquillo" y se le dedica unas cuantas horas, engancha a lo grande.

7 **VALORACIÓN:** Un simulador en la línea de *GT3*, con todos los coches Lotus, pero menos brillante.

NAMCO CONTINÚA EL REINADO DE LA LUCHA EN PS2

→ Tekken Tag Tournament

Compañía: **Namco**
Precio: **29,99 € (4.989 Ptas)**
Tipo: **Lucha**

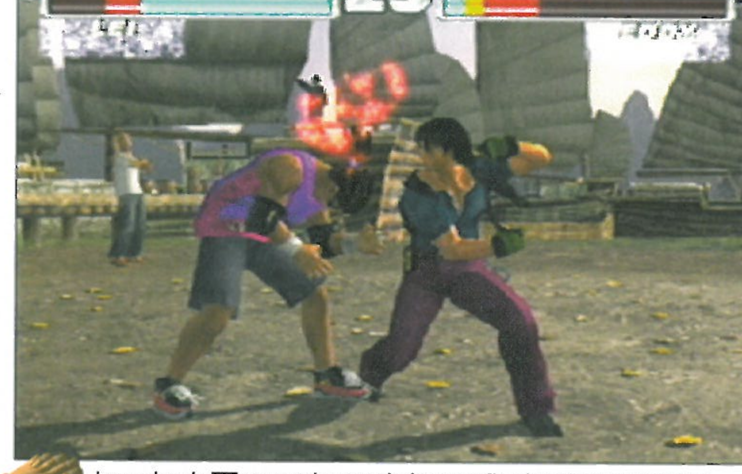
Namco se ganó el reconocimiento de los usuarios y de la prensa con la saga *Tekken*, que comenzó su exitosa andadura en PSOne. Su debut en PS2 tampoco pasó desapercibido, y fue sin duda alguna, el mejor juego del lanzamiento de la consola.

A diferencia de las tres anteriores entregas, los combates de *Tekken Tag* se disputan por parejas, siendo posible cambiar de luchador durante el combate con tan sólo pulsar L1. Esta novedad en la saga, permite realizar combos y llaves entre los dos personajes de nuestro equipo, dando lugar a nuevas técnicas y movimientos nunca antes vistos.

En lo que respecta a elenco de luchadores, *TTT* continúa imbatido, ya que es el único juego de lucha poligonal en ofrecer más de una treintena de personajes, que abarcan casi todos los estilos de lucha, desde el Wrestling al Kung Fu, pasando por el Street Fighting o la más moderna Capoeira. Además, dentro de cada uno de estos estilos existen centenares de golpes, llaves y combos, que una vez más, ponen de manifiesto que esta saga es la más completa y realista dentro de la lucha. Por esta razón, quienes busquen un juego de lucha alejado de la sencillez de la serie *Street Fighter*, tienen en *Tekken Tag* el referente obligado, ya que no existe nada igual, ni en gráficos ni en control, ni en PS2 ni en otras consolas.

Hasta la llegada de *Tekken 4*, es el mejor juego de lucha poligonal de PS2.

8 **VALORACIÓN: Por cantidad de luchadores y golpes *TTT* es el juego de lucha más completo del mercado**



La grandeza de *TTT* es que cada personaje tiene su estilo, y hay más de 30 luchadores...



Por primera vez en la saga, los combates se disputan por parejas, una novedad que...



...ha dado pie a nuevos combos y llaves que realizan ambos luchadores simultáneamente.





CHICA... ¡¡¡ME GUSTA COMO PELEAS!!!

→ Dead or Alive 2

Compañía: **Sony**
Precio: **29,95 € (4.983 Ptas)**
Tipo: **Lucha**

Tekken Tag sólo tiene un par de dignos competidores en PS2. Uno de ellos es este *DOA2*, que tiene en su exuberante elenco de luchadoras y en los escenarios, con varias alturas y zonas ocultas, sus mejores cartas, aunque no resulta tan completo y amplio como *TTT*.



7 **VALORACIÓN: Si te gusta la lucha y buscas algo distinto a *Tekken*, *DOA2* es lo que buscas.**



Los escenarios tienen distintas alturas de juego. Si caemos, el combate continúa en otra zona.



Las bellas luchadoras son uno de los aspectos más "llamativos" de todo el juego.

REIVINDICACIONES MINERAS EN PRIMERA PERSONA

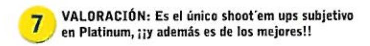
→Red Faction

Compañía: **THQ**
Precio: **32,95 € (5.482 Ptas)**
Tipo: **Shoot'em up subjetivo**



THQ se apuntó uno de los mejores tantos en la primera hornada de juegos para PS2 con un trepidante shoot´em up subjetivo que aprovechó el potencial de la consola e introdujo numerosas novedades. La más importante de todas es el sistema Geomod, por el cual, podemos destruir paredes y suelos para revelar nuevos caminos por los que avanzar.

Otro punto digno de mención es su argumento, que se desarrolla en el planeta Marte, donde una corporación que lo controla todo está explotando a los mineros, un hecho que provoca su levantamiento y su no menos fuerte represión. Si te va darle al gatillo...


7 **VALORACIÓN:** Es el único shoot'em ups subjetivo en Platinum, ¡¡y además es de los mejores!!


En momentos puntuales podemos conducir vehículos, como este submarino monoplaza.


Disponemos de un amplio abanico de armas, entre las que se cuentan rifles de precisión, pistolas, lanzallamas, porras, escopetas... vamos, un arsenal que ni el mismísimo Stallone tenía en "Rambo".

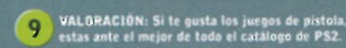

Para el tiempo que ha pasado, *Red Faction* sigue resultando un juego muy sólido en todas las cuestiones gráficas, y la destrucción de los escenarios continúa siendo un aspecto muy original.

CUANDO SE TRATA DE DISPARAR, NADIE COMO NAMCO

→Time Crisis 2

Compañía: **Namco**
Precio: **29,99 € (4.989 Ptas)**
Tipo: **Arcade de pistola**

Si e gustan los arcades de pistola, aquí tienes el mejor título con el que pasar las tardes del verano. Supera a la recreativa en la que está basado, y tiene mejores gráficos y modos de juego nuevos. Eso sí, para disfrutarlo a tope necesitas una pistola; si es una G-Con 2, mejor.


9 **VALORACIÓN:** Si te gusta los juegos de pistola, estas ante el mejor de todo el catálogo de PS2.


Ya sabes como funciona: apuntas con tu pistola y disparas a todos los malos que aparezcan.


Si tienes dos pistolas podrás jugar de manera cooperativa con un amigo, o solo, a dos manos.

→DYNASTY WARRIORS 2

- Compañía: **Virgin**
- Precio: **34,95 € (5.815 Ptas.)**
- Tipo: **Beat'em up**



Las guerras del Japón medieval son la excusa perfecta para dar forma a un beat´em up clásico, en el que lo más importante es avanzar y golpear a los centenares de soldados que salen a nuestro paso. Tiene detalles curiosos, como la posibilidad de montar a caballo, pero se hace repetitivo y no tiene modo para dos jugadores. Es un juego ideal para descargar adrenalida... solo.

7 **VALORACIÓN:** Su secuela es mejor, pero también cuesta el doble...

→SUPER BUST-A-MOVE

- Compañía: **Acclaim**
- Precio: **19,99€ (3.326 Ptas.)**
- Tipo: **Puzzle**

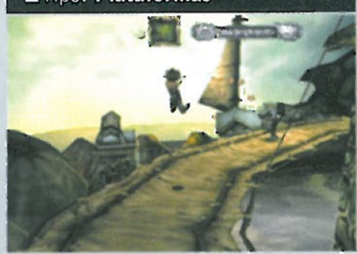


Clásico entre los clásicos, *Super Bust-A-Move* es uno de los puzzles más adictivos de todos los tiempos, con permiso de *Tetris*. Y si jugando solo es divertido, no te puedes imaginar las cotas de diversión que se alcanzan en los piques contra un amiguete. Es uno de esos juegos que todos deberíamos tener para despejar la mente de tanto tiro o tanto coche. Y a un precio...

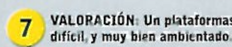
7 **VALORACIÓN:** Junto con *Tetris*, es de los mejores puzzles: directo, simple, sencillo... ¡¡y barato!!

→EVIL TWIN

- Compañía: **Ubi Soft**
- Precio: **29,99€ (4.989 Ptas.)**
- Tipo: **Plataformas**



Si te gustan los plataformas difíciles, aquí tienes uno donde demostrar que eres un auténtico As. *Evil Twin* derrocha imaginación tanto en los personajes como en los escenarios y argumento, haciendo gala de una ambientación pesadillesca de lo más atractiva. Tiene algunos defectos de control y problemas con las cámaras, pero es una buena oferta si el género te gusta y estás harto de los juegos facilones.


7 **VALORACIÓN:** Un plataformas difícil, y muy bien ambientado.



DS: Dual Shock. **AC:** Analog Controller. **V:** Volante. **ALF:** Alfombrilla. **P:** Pistola. **MC:** Memory Card. **CL:** Cable Link. **MT:** Multi Tap. **R:** Ratón.

¿Qué juego comprar?

Muchos de vosotros nos habéis pedido que elaboremos una lista con los mejores juegos de PlayStation y PS2, pero ¿qué mejor orientación que tener los mejores juegos del mercado comentados, puntuados y con una clara recomendación? Justo lo que os ofrecemos en estas páginas.

Todos los precios que aparecen en esta guía son orientativos
Los precios en pesetas son una conversión orientativa

Lucha

LOS IMPRESCINDIBLES
→ 1.- TEKKEN TAG TOUR.
→ 2.- VIRTUA FIGHTER 4
→ 3.- STATE OF EMERGENCY

Bloody Roar 3

Compañía: Hudson **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ El trepidante ritmo de las peleas y su sencillez a la hora de jugar.
↓ Al igual que en entregas anteriores, hay pocos personajes disponibles.

7 **VALORACIÓN:** *Bloody Roar 3* es una interesante elección, pero no supera a *TTT* ni a *DOA2*.

Dead or Alive 2 (Platinum)

Compañía: Sony **Precio:** 29,99 € (4.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, MT. **Edad:** +15 años.



↑ Los escenarios, las luchadoras... y su nuevo precio.
↓ Un elenco de luchadores muy reducido y menos golpes que *TTT*.

7 **VALORACIÓN:** *DOA2* tiene un desarrollo más original que el de *TTT*, aunque es más limitado.

Dynasty Warriors 3

Compañía: Koei **Precio:** Sin confirmar
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** N. D.



↑ Las novedades que presenta con respecto a la anterior entrega.
↓ El desarrollo se reduce a golpear sin parar, lo que acaba aburriendo.

6 **VALORACIÓN:** Un beat'em up con novedades, pero con un desarrollo tan monótono como siempre.

Eve of Extinction

Compañía: Eidos **Precio:** 59,95 € (9.975 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ Un beat'em de los de siempre, con un buen control y toque aventurero.
↓ Como todos los juegos del género, al final puede pecar de repetitivo.

7 **VALORACIÓN:** Las peleas multitudinarias tienen ritmo, y su toque aventurero aporta variedad.

Guilty Gear X

Compañía: Virgin **Precio:** 62,95 € (10.475 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años.



↑ La estética clásica, las animaciones y los movimientos especiales.
↓ Escaso número de luchadores y los tiempos de carga.

6 **VALORACIÓN:** Un título de corte clásico que se ha visto superado por los grandes del género.

Kengo (Precio Especial)

Compañía: Crave **Precio:** 30,02 € (4.995 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ Un original juego de lucha que engancha a medida que se juega.
↓ Puede resultar un poco repetitivo y a la larga monótono.

7 **VALORACIÓN:** Su enfoque, siguiendo el código del honor japonés, engancha por su originalidad.

Virtua Fighter 4

Compañía: Sega **Precio:** 59,99 € (9.981 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** N.D.



↑ El carisma de los luchadores, la calidad gráfica, el selector de 60 Hz...
↓ Tiene un control menos complejo que el de *Tekken* y sólo 13 personajes.

9 **VALORACIÓN:** Es el mejor juego de lucha que hoy por hoy puedes encontrar en PS2.

State of Emergency

Compañía: Take 2 **Precio:** 65,95 € (10.807 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ Un beat'em up con el planteamiento de *GTA III* e igual de "bestia".
↓ Que no tenga un modo Multijugador y ojito, que es para mayores.

8 **VALORACIÓN:** Si te gustan los beat'em up y el concepto y libertad de *GTA III*, no lo dudes.

Tekken T. T. (Platinum)

Compañía: Sony **Precio:** 29,99 € (4.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT, AC. **Edad:** +11 años.



↑ Es uno de títulos más impresionantes de PS2 y a un precio irresistible.
↓ Se echa en falta un poco más de innovación en los combates.

8 **VALORACIÓN:** *Tekken Tag* es EL JUEGO de lucha. Si disfrutaste con los anteriores, cómpralo.

The Bouncer

Compañía: Square **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +16 años.



↑ Un beat'em con un gran apartado gráfico y una idea muy original.
↓ Al final estás más tiempo viendo vídeos que jugando.

6 **VALORACIÓN:** Toda una rareza que supone un delirio visual, y al tiempo peca en la jugabilidad.

Inteligencia

LOS IMPRESCINDIBLES
→ 1.- KURI KURI MIX
→ 2.- SUPER BUST A MOVE
→ 3.- AGE OF EMPIRES II

Age of Empires II

Compañía: Konami **Precio:** 63,05 € (10.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, R, T. **Edad:** +16 años.



↑ Los distintos modos de juego y jugar con personajes históricos.
↓ Los gráficos no están a la altura y el despliegue del mapa es brusco.

7 **VALORACIÓN:** Los fans del género no quedarán defraudados, pero esperábamos más de los gráficos.

Army Men RTS

Compañía: 3DO **Precio:** 29,95 € (4.983 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años.



↑ Otro juego de estrategia en tiempo real, que no es poco. Su precio.
↓ Es sencillote y poco profundo. A los expertos les durará poco.

6 **VALORACIÓN:** Una buena opción a la que algunos podrán echar en cara su falta de complejidad.

Kuri Kuri Mix

Compañía: Empire **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ Su absorbente mezcla de puzzles y plataformas para dos jugadores.
↓ El modo para 4 jugadores es flojo y puede hacerse corto.

8 **VALORACIÓN:** Uno de los juegos más divertidos que hemos probado, ideado para jugar a dobles.

Manager de Liga 2002

Compañía: Codemasters **Precio:** 64,95 € (10.807 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ La variedad en equipos reales y opciones. Muy completo y actualizado.
↓ Algunas gestiones no son lógicas y que no te gusten estos juegos.

7 **VALORACIÓN:** Te permite dirigir un club de fútbol en todos los aspectos. Una buena opción.

Ring of Red

Compañía: Konami **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ Parte de una idea original y las peleas ofrecen muchas variantes.
↓ El desarrollo del juego a veces se vuelve un poco lento.

7 **VALORACIÓN:** Un título de estrategia por turnos original y bien realizado que no defraudará.

Super Bust A Move (Precio Esp.)

Compañía: Acclaim **Precio:** 19,95 € (3.320 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ El mismo y apasionante puzzle de siempre, con más tipos de burbujas.
↓ Es tan parecido a los anteriores que si tienes el de PSOne...

7 **VALORACIÓN:** Uno de los mejores puzzles de todos los tiempos, aunque con pocas innovaciones.

Tetris Worlds

Compañía: THQ **Precio:** 34,95 € (5.815 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Es el Tetris y con eso se dice todo: adicción y horas de diversión
↓ No deja de ser el mismo concepto de siempre, sin mejoras gráficas.

6 **VALORACIÓN:** Si eres un apasionado de los puzzles, tienes que tener un Tetris, aunque visualmente...

Aventuras

LOS IMPRESCINDIBLES
- → 1.- FINAL FANTASY X
- → 2.- METAL GEAR 2
- → 3.- RE. CODE: VERONICA X

Blood Omen II

Compañía: Eidos **Precio:** 59,95 € (9.975 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ Una aventura con una ambientación tétrica y muy variado y divertido.

↓ El apartado gráfico tiene deficiencias que no le dejan brillar más.

7 **VALORACIÓN:** Todo el encanto de la serie de la que procede *Soul Reaver*, con mucha acción.

Dark Cloud

Compañía: Sony **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ El sistema Georama y la posibilidad de intercambiar personajes.

↓ A la larga el desarrollo puede volverse monótono.

8 **VALORACIÓN:** Pese a sus buenas ideas y su realización técnica, no es ni pretende ser un *FF*.

Drakan

Compañía: Sony **Precio:** 59,99 € (9.981 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ Un juego de acción con tintes roleros en el que podemos volar en dragón.

↓ Los combates son repetitivos y le falta profundidad al desarrollo.

7 **VALORACIÓN:** Los toques roleros y el uso del dragón salvan a esta aventura de la monotonía.

Ecco The Dolphin

Compañía: Sega **Precio:** 59,05 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ El fondo marino, sus habitantes, su belleza, el mismo Ecco...

↓ Exige mucha dedicación y el control es bastante mejorable.

7 **VALORACIÓN:** Excelente aventura que mezcla varios géneros. Para jugadores con tiempo y paciencia.

Final Fantasy X

Compañía: Square **Precio:** 69,99 € (11.513 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ El mejor de la saga, una aventura única en todos los aspectos.

↓ Que no tenga las voces dobladas y la pésima conversión a PAL.

10 **VALORACIÓN:** Un auténtico imprescindible, una obra de arte que tienes que tener.

Giants: Citizen Kabuto

Compañía: Interplay **Precio:** 59,75 € (9.975 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años.



↑ Tres héroes distintos para una aventura original y variada.

↓ Técnicamente no está a la altura de su divertido desarrollo.

7 **VALORACIÓN:** Una gran aventura de acción, con un humor y divertida... si perdonas sus fallos técnicos.

Grandia II

Compañía: Ubi Soft **Precio:** 59,04 € (9.975 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Un RPG con una excelente historia y sistema de combates original.

↓ Está en inglés y técnicamente es un poco feote.

7 **VALORACIÓN:** Si te gusta el género y dominas el inglés, *Grandia II* es una excelente opción.

Head Hunter

Compañía: Sega **Precio:** 60 € (10.000 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ Una aventura de acción con una trama adulta y compleja.

↓ Resulta algo corto y los enemigos no son demasiado listos.

7 **VALORACIÓN:** Un interesantísima opción para los seguidores del género. Lástima que se haga corto.

Herdy Gerdy

Compañía: Eidos **Precio:** 59,99 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Original mezcla de aventura, plataformas y estrategia.

↓ Las cámaras te dejan vendido y el control podría ser mejor.

8 **VALORACIÓN:** Pese a su look infantil, es un título original y variado que no defraudará a nadie.

ICO

Compañía: Sony **Precio:** 59,50 € (9.900 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ La sensibilidad, los protagonistas, las animaciones, el sonido...

↓ Es excesivamente corto. ¿Lo habíamos dicho? Es muy corto.

8 **VALORACIÓN:** *ICO* es una experiencia única que toca la fibra sensible, ¡¡pero es demasiado corto!!

La Fuga de Monkey Island

Compañía: LucasArts **Precio:** 63,05 € (10.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ El guión, sus hilarantes situaciones y el acabado técnico.

↓ Algunos puzzles son bastante ilógicos y algo difíciles.

8 **VALORACIÓN:** Una aventura gráfica larga, bonita y divertida. Una referencia obligada en el género.

Max Payne

Compañía: Take 2 **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ El irresistible enfoque de la acción y el vistoso efecto "Bullet-Time".

↓ Los tiempos de carga. Además, no es demasiado largo.

8 **VALORACIÓN:** Un divertido y espectacular juego de acción que sorprende, pero que se hace corto.

Metal Gear Solid 2

Compañía: Konami **Precio:** 64,99 € (10.813 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ Los Gráficos, el sistema de juego, la IA, la música... ¡¡todo es genial!!

↓ Que no esté doblado al castellano. Preferimos a Snake, no a Raiden.

10 **VALORACIÓN:** Por calidad técnica y por sistema de juego, es el mejor juego que hay ahora para PS2.

Onimusha (Platinum)

Compañía: Capcom **Precio:** 29,95 € (4.983 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ El espléndido aspecto gráfico y la velocidad y ritmo de juego.

↓ Se ha descuidado la faceta aventurera en favor de la acción.

8 **VALORACIÓN:** Aunque tenga más acción que aventura, es un juego irresistible y a buen precio.

Pirates. The Legend of Black Kat

Compañía: Westwood **Precio:** 65,95 € (10.973 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ Una curiosa aventura que mezcla la investigación y las batallas navales.

↓ Está en inglés, y como aventura deja que desear y es poco variada.

7 **VALORACIÓN:** Si buscas una idea original y te apetece afrontar espectaculares combates navales.

Prisoner of War

Compañía: Codemasters **Precio:** 64,95 € (10.806 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.

↑ Un gran planteamiento para una aventura bien ambientada.

↓ Las cámaras. Algunos pueden echar de menos algo de acción.

7 **VALORACIÓN:** Una destacada opción, aunque no tenga acción y los gráficos sean mejorables.

R.E. Code: Veronica X (Plat.)

Compañía: Capcom **Precio:** 29,95 € (4.983 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ El nuevo apartado gráfico 3D y la terrorífica atmósfera que destila.

↓ No deja de ser la misma idea y no está doblado al castellano.

9 **VALORACIÓN:** Un imprescindible para los fans del Survival Horror a un precio realmente irresistible.

Silent Hill 2

Compañía: Konami **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ Una terrorífica aventura con una ambientación de infarto.

↓ A la hora de "pasar miedo" no está a la altura de la primera parte.

9 **VALORACIÓN:** Si te gustan las aventuras con ambientación terrorífica, *Silent Hill 2* te encantará.

Spider-Man

Compañía: Activision **Precio:** 64,95 € (10.807 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años.



↑ Los movimientos, la variedad y el apartado gráfico. Está doblado.

↓ Algunos problemillas con la gestión de la cámara, pero nada grave.

8 **VALORACIÓN:** Todo el encanto de Spiderman en un juego que entusiasmará a los fans.





Soul Reaver 2

Compañía: Eidos **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ Una soberbia secuela con un gran argumento y mucha calidad.

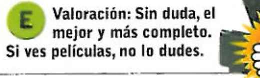
↓ Esperábamos que se notara más el salto a PS2, sobre todo en gráficos.

8 **VALORACIÓN:** Una sabia mezcla de acción, aventura y plataformas que encantará a los fans de la saga.

MANDOS A DISTANCIA

Mando DVD Sony

Distr.: Sony **Precio:** 26,96 € (4.990 ptas.)

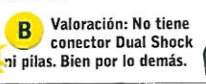


Incluye un CD para actualizar los Drivers de la consola, por lo que da muchas más opciones.

E **Valoración:** Sin duda, el mejor y más completo. Si ves películas, no lo dudes.

DVD Surfer

Distr.: Ardistel **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)

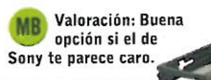


Un mando cómodo y de calidad, con buena recepción de señal.

B **Valoración:** No tiene conector Dual Shock ni pilas. Bien por lo demás.

DVD Thrustmaster

Distr.: Guillemot **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)

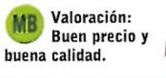


Tiene soporte, pilas, funda antichoque, conector para Pad y correcta recepción.

MB **Valoración:** Buena opción si el de Sony te parece caro.

DVD Remote 3DZ

Distr.: Aplisoft **Precio:** 19,78 € (3.290 ptas.)





Ideal para disfrutar de las películas DVD en tu PS2 sin tener el engorro de los cables.

MB **Valoración:** Buen precio y buena calidad.

Arcades

LOS IMPRESCINDIBLES
→ 1.- TIME CRISIS 2
→ 2.- BALDUR'S GATE: D.A.
→ 3.- VAMPIRE NIGHT

Baldur's Gate: Dark Alliance
Compañía: Virgin **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** N.D.



↑ Acción con base de rol y con un brillante apartado gráfico y sonoro.
↓ Esperábamos que fuera un juego de Rol, pero es más un arcade.

8 **VALORACIÓN:** Un arcade aventurero divertido y espectacular. Eso sí, no es un RPG al uso.

DNA: Dark Native Apostol
Compañía: Virgin **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años



↑ Interesante argumento para un, título de corte clásico.
↓ Es lento y repetitivo. Su apartado gráfico es muy mejorable.

5 **VALORACIÓN:** Un arcade bastante limitado que sólo interesará a los incondicionales del género.

Endgame
Compañía: Planeta **Precio:** 59,99 € (9.981 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, P. **Edad:** +18 años



↑ Tiene una duración superior al resto de los arcades de pistola.
↓ Gráficamente es muy mejorable. No aporta nada al género.

6 **VALORACIÓN:** Un arcade de pistola que no sorprende pero que sabrá entretener a los fans.

Frequency
Compañía: Sony **Precio:** 59,99 € (9.981 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +13 años



↑ Intenso y adictivo. El modo Remix y las opciones multijugador.
↓ Algunos pueden verlo complejo. Que no te gusten estos juegos.

7 **VALORACIÓN:** Un gran juego que nos permite mezclar música de la forma más divertida.

Guitaroo Man
Compañía: Koei **Precio:** 66,95 € (11.139 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años



↑ El original sistema de juego y su sentido del humor, muy japonés.
↓ No está traducido y, ya puestos, ¡queremos más canciones!

7 **VALORACIÓN:** Un título divertidísimo que hará las delicias de los aficionados al género.

Mad Maestro
Compañía: Eidos **Precio:** 59,95 € (9.975 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años



↑ Su original sistema de juego que consiste en dirigir una orquesta.
↓ Que no te gusten los juegos musicales y la música clásica.

7 **VALORACIÓN:** Un gran juego musical que aporta un montón de novedades, es largo y absorbente.

Police 24/7
Compañía: Konami **Precio:** 59,99 € (9.981 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, P, R. **Edad:** N.D.



↑ Conectar una cámara USB para que detecte tus movimientos.
↓ Si no usamos la cámara, es un arcade de pistola normalito.

7 **VALORACIÓN:** Una gran conversión de la recreativa, muy original y divertida si usas cámara.

Silent Scope 2
Compañía: Konami **Precio:** 63,04 € (10.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, LC. **Edad:** +13 años.



↑ La conversión del arcade, muy original y divertido.
↓ Se hace demasiado corto y no se puede jugar con pistola.

6 **VALORACIÓN:** Su propio concepto arcade hacen de él un juego muy corto. Para fanáticos del género.

Space Channel 5
Compañía: Sega/Sony **Precio:** 60 € (9.983 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Música de otra galaxia para un juego de baile muy absorbente.
↓ Resulta corto y tiene una curva de dificultad mal ajustada.

7 **VALORACIÓN:** Te enganchará si te gustan los juegos musicales y quieres probar tu ritmo y tus reflejos.

Time Crisis 2
Compañía: Namco **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, P. **Edad:** +18 años.



↑ Modos de juego y retoques gráficos que mejoran la recreativa.
↓ Como todos los de su género, el modo principal se hace algo corto.

9 **VALORACIÓN:** Las novedades que aporta le convierten en un imprescindible del género.

Vampire Night
Compañía: Namco/Sega **Precio:** 59,99 € (9.981 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, P. **Edad:** +18 años



↑ Bien realizado y muy divertido y jugable. Los modos especiales.
↓ El doblaje flojea y, como siempre, el modo principal se queda corto.

8 **VALORACIÓN:** Un arcade de pistola muy divertido y con un buen acabado. Eso sí, por debajo de *TC2*.

Deportivos

LOS IMPRESCINDIBLES
→ 1.- PRO EVOLUTION SOCCER
→ 2.- TONY HAWK 3
→ 3.- NBA LIVE 2002

Airblade
Compañía: Sony **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ Skate futurista con un genial despliegue gráfico y un gran control.
↓ Pocos escenarios y objetivos y un doblaje flojete.

7 **VALORACIÓN:** Un gran juego de deportes de riesgo, aunque le ha faltado un poco de fuelle. Divertido.

Dave Mirra 2
Compañía: Acclaim **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ El enorme tamaño de los escenarios, los retos y el editor de pistas.
↓ El control es algo duro y los escenarios están un poco vacíos.

7 **VALORACIÓN:** Una buena evolución de los deportes de riesgo de PSOne, aunque podía haberse mejorado.

Esto es Fútbol 2002
Compañía: Sony **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ Su realismo gráfico y jugable, y la variedad de campeonatos.
↓ Algunas animaciones no están bien logradas. Los sosos comentarios.

9 **VALORACIÓN:** Es, junto a *FIFA* y *PES*, uno de los mejores juegos de fútbol para PS2.

FIFA 2002
Compañía: EA Sports **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ Mantiene lo bueno de otros años, con cambios en el sistema de juego.
↓ Si eres fan de la serie, te costará acostumbrarte a los cambios.

9 **VALORACIÓN:** El mismo y genial FIFA de siempre con un aire nuevo. Si te gusta el fútbol es tu opción.

ISS 2
Compañía: Konami **Precio:** 62,95 € (10.475 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



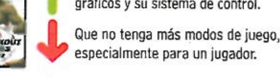
↑ Mejora en gráficos y sistema de juego al anterior. Divertidísimo.
↓ Pocos equipos y modos de juego. Los comentarios son muy sosos.

8 **VALORACIÓN:** Un arcade de fútbol con mucha "chicha" y muy divertido, pero con pocas opciones.

Knockout Kings 2002
Compañía: EA Sports **Precio:** 65,95 € (10.973 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ Los realistas y espectaculares gráficos y su sistema de control.
↓ Que no tenga más modos de juego, especialmente para un jugador.



8 **VALORACIÓN:** Si lo tuyo es el boxeo, ésta es la mejor oferta. Y más si te gusta jugar acompañado.

NBA Live 2002
Compañía: EA Sports **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ Jugable, rápido, divertido y muy espectacular gráficamente.
↓ Algunas lagunas de la IA rival y que no tenga más modos de juego.

9 **VALORACIÓN:** Si buscas un simulador que te sumerja en este deporte, has dado con tu juego.

NBA Street
Compañía: EA Big **Precio:** 34,95 € (4.815 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Un arcade de basket divertidísimo, de fácil control y mucho espectáculo.
↓ Que no se hayan incluido más modos de juego Multijugador.

8 **VALORACIÓN:** El basket más fresco, desenfadado y sencillo. Divierte aunque no te guste el deporte.

Pro Evolution Soccer
Compañía: Konami **Precio:** 63,05 € (10.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ Su impagable sistema de juego, gráficos y ambientación.
↓ Pocos equipos, sin licencias y malos comentaristas.

9 **VALORACIÓN:** Carece del realismo de *FIFA* en cuanto a opciones, pero su jugabilidad es genial.

Roland Garros 2002
Compañía: Wanadoo **Precio:** 39,95 € (6.650 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ Su estilo directo y divertido. Sin lugar a dudas, su precio.
↓ No pocos fallos técnicos hacen que no termine de dar la talla.

6 **VALORACIÓN:** Una divertida opción dentro del género, pero muy por debajo de *Smash Court Tennis*.

Smash Court Tennis
Compañía: Namco **Precio:** 59,99 € (9.981 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ Irresistible jugabilidad y un gran apartado técnico. Muy divertido.
↓ El modo principal podría ser más largo y 8 tenistas son pocos.

8 **VALORACIÓN:** Hoy por hoy, por calidad técnica y capacidad de divertir, es el mejor juego de tenis.

SSX Tricky
Compañía: EA Big **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Divertidísimo juego de snow con extras y sonido en plan película.
↓ Se echan en falta más modos de juego y más novedades.

7 **VALORACIÓN:** Es el mejor juego de snow, pero aporta muy pocas novedades respecto al primero.

Tony Hawk's Pro Skater 3
Compañía: Activision **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ La misma diversión que en PSOne, elevada a la máxima potencia.
↓ Por ser exigentes, no estaría mal alguna novedad más de control.

9 **VALORACIÓN:** Divertido, completo y brillante, supone un salto realmente importante en la saga.

Tour de France
Compañía: Konami **Precio:** 59,99 € (9.981 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ El atractivo modo Carrera y la licencia oficial del Tour de Francia.
↓ Desarrollo simple y repetitivo y discreta realización técnica.

5 **VALORACIÓN:** Un título curioso pero que no acaba de reflejar bien la esencia de este deporte.

Plataformas

LOS IMPRESCINDIBLES

→ 1.- JAK & DAXTER
→ 2.- GIFT
→ 3.- CRASH BANDICOOT

Crash Bandicoot The Wrath of Cortex



Compañía: Vivendi **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Una nueva aventura de Crash con nuevos retos y vehículos.
↓ Esperábamos más mejoras gráficas y menos errores de cámaras.

8 **VALORACIÓN:** Si te gustan las plataformas y los juegos de Crash, este juego te va a encantar.

Evil Twin

Compañía: Ubi Soft **Precio:** 60,07 € (9.995 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Derrocha imaginación, tanto en el argumento como en los escenarios.
↓ Es muy difícil. El impreciso control y las cámaras no ayudan nada.

7 **VALORACIÓN:** Un plataformas imaginativo, pero con algunos defectos de importancia y muy difícil.

Gift

Compañía: Cryo **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Un plataformas con preciosos gráficos, largo y complejo.
↓ La cámara te mete en más de un lío y está en inglés.

8 **VALORACIÓN:** Original, largo, brillante y complejo. Un gran plataformas, aunque difícil.

Jak & Daxter

Compañía: Sony **Precio:** 59,50 € (9.900 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Un genial plataformas aventurero con un pasmoso despliegue técnico.
↓ No tiene tanta personalidad como Crash, pero por lo demás...

9 **VALORACIÓN:** Un juego variado, divertido, impactante e innovador. No te lo pierdas.

Klonoa 2 Lunatea's Veil

Compañía: Sony **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Un plataformas entretenido y bonito que conserva lo bueno del anterior.
↓ No es totalmente 3D y te resultará fácil si eres un habitual del género.

6 **VALORACIÓN:** Un bonito y divertido plataformas, aunque facilón si se te da bien esto de saltar.

Rayman Revolution

Compañía: Ubi Soft **Precio:** 63,05 € (10.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Los niveles extras y las nuevas habilidades de Rayman.
↓ Es más de lo mismo, aunque esta vez está mejor hecho.

7 **VALORACIÓN:** Sin duda, un divertido y entretenido juego para todos los plataformeros.

Woody Woodpecker

Compañía: Cryo **Precio:** 29,99 € (4.983 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ De corte tradicional, buen control, desafiante y a un excelente precio.
↓ Es un juego muy lineal en el que lo único que hay que hacer es saltar.

6 **VALORACIÓN:** Su desarrollo poco variado sólo le hace apto para incondicionales de las plataformas.

Shoot'em up

LOS IMPRESCINDIBLES

→ 1.- MOH FRONTLINE
→ 2.- UNREAL TOUR.
→ 3.- 007 AGENTE EN FUEGO...

007 Agente en Fuego Cruzado

Compañía: EA Games **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Un shoot'em up fiel al universo Bond y con fases de conducción.
↓ No tiene la complejidad de otros shoot'em up como *Half-Life*.

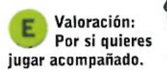
8 **VALORACIÓN:** Una divertida mezcla de géneros con un notable apartado técnico. El mejor Bond.

VARIOS

MultiTap Playtogether

Distr.: Aplisoft Precio: 30,02 € (4.995 ptas.)

Los MT de PSOne no valen en PS2. Esta opción es más barata que la de Sony.

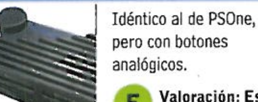


E **Valoración:** Por si quieres jugar acompañado.

Dual Shock 2

Distr.: Sony Precio: 28,79 € (4.990 ptas.)

Idéntico al de PSOne, pero con botones analógicos.

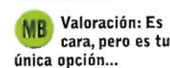


E **Valoración:** Es el mejor mando para PS2, por calidad y prestaciones

Memory Card 2

Distr.: Sony Precio: 42,01 € (6.990 ptas.)

La única tarjeta que te permite salvar partidas de juegos PS2.





MB **Valoración:** Es cara, pero es tu única opción...

G-Con 2

Distr.: Sony Precio: 33 € (5.490 ptas.)

La evolución de la G-Con, mucho más precisa gracias a su conexión USB.



E **Valoración:** Tu única y mejor opción en este género.

Inspire 5.1 5700

Distr.: Creative Precio: 438 € (72.900 ptas.)

Sonido 5.1 para tu PS2 de gran calidad y altas prestaciones. Incluye mando a distancia.



E **Valoración:** Gran relación de calidad y precio.

PS2000 Digital

Distr.: Creative Precio: 129 € (21.500 ptas.)

Emula el sonido 3D con una calidad que llega a sorprender.



MB **Valoración:** La mejor opción si no te llega para el 5.1.

Ace Combat 4

Compañía: Namco **Precio:** 59,99 € (9.981 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ Acción directa y espectacular. El modelado de los aviones.
↓ A priori puede parecer simple. Ciertos detalles gráficos.

7 **VALORACIÓN:** *Ace Combat 4* propone batallas aéreas que no defraudarán a ningún aficionado.

Deus Ex

Compañía: Eidos **Precio:** 59,95 € (9.975 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ El original planteamiento de las misiones y el armamento.
↓ El mediocre apartado técnico echa por tierra la diversión.

6 **VALORACIÓN:** Un shooter subjetivo con elementos aventureros y deficiencias técnicas y jugables.

Dropship

Compañía: Sony **Precio:** 59,50 € (9.900 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** No Disponible.



↑ El intuitivo control del avión y la variedad de las misiones que ofrece.
↓ No es un juego "de masas". Te tiene que atraer el género...

7 **VALORACIÓN:** Si te gusta la simulación bélica, disfrutarás de esta mezcla de acción y simulación.

Half-Life

Compañía: Sierra **Precio:** 60,07 € (9.995 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ Su excelente ambientación te sumerge en la acción.
↓ Escenarios poco detallados. El Deathmatch es sólo para dos.

9 **VALORACIÓN:** El mejor shoot'em up subjetivo para PS2, por su atmósfera y variado desarrollo.

Medal of Honor Frontline

Compañía: EA Games **Precio:** 65,95 € (10.973 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ La perfecta ambientación basada en la II Guerra Mundial.
↓ Un shoot'em up subjetivo sin modo multijugador. Alguna ralentización.

9 **VALORACIÓN:** Si disfrutaste con los primeros *MOH* de PSOne, con éste vas a alucinar.



No One Lives Forever

Compañía: Vivendi **Precio:** 59,99 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ Un shoot'em up tan divertido como largo, original y con mucho humor.
↓ No hay modos Multijugador, y es mejorable gráficamente.

8 **VALORACIÓN:** Por variedad, diversión y sentido del humor, es uno de los mejores del género.

Red Faction (Platinum)

Compañía: THQ **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.

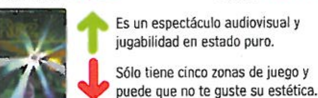


↑ La historia, la variedad de armas y las posibilidades del Geo-Mod.
↓ Que no esté traducido y que no se pueda jugar con teclado.

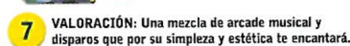
7 **VALORACIÓN:** Un shoot'em up impecable a nivel técnico y muy divertido, pero no está traducido.

Rez

Compañía: Sega **Precio:** 59,50 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Es un espectáculo audiovisual y jugabilidad en estado puro.
↓ Sólo tiene cinco zonas de juego y puede que no te guste su estética.



7 **VALORACIÓN:** Una mezcla de arcade musical y disparos que por su simpleza y estética te encantará.

Star Wars Jedi Starfighter

Compañía: EA **Precio:** 62,45 € (10.390 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ Pilotar naves del "Episodio II", incluso dos jugadores simultáneos.
↓ Parecido a la primera parte, aunque más largo y completo.

7 **VALORACIÓN:** Todo el encanto de Star Wars en un shooter con tintes de simulador.

Thunderhawk: Operation Phoenix

Compañía: EA **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.

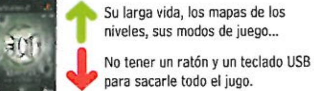


↑ Combina un entorno muy realista con una jugabilidad asequible.
↓ Los combates se desarrollan de manera muy parecida.

7 **VALORACIÓN:** Ideal si disfrutas con los aviones y las misiones militares con un control sencillo.

Unreal Tournament

Compañía: Infogrames **Precio:** 66,06 € (10.995 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, R, MT. **Edad:** +18 años.



↑ Su larga vida, los mapas de los niveles, sus modos de juego...
↓ No tener un ratón y un teclado USB para sacarle todo el jugo.

8 **VALORACIÓN:** Un shoot'em up subjetivo de gran calidad y muy variado. Una gran opción.

Velocidad

LOS IMPRESCINDIBLES
- → 1.- GRAN TURISMO 3
- → 2.- GTA III
- → 3.- WORLD RALLY CHAMP.

18 Wheeler
Compañía: Acclaim **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ Perfecta conversión de la recreativa, directa y divertida.
↓ Se hace demasiado corto, y técnicamente no aporta nada.

6 VALORACIÓN: Conducir camiones es divertido, pero no es una diversión que dure demasiado.

ATV Off Road
Compañía: Sony **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



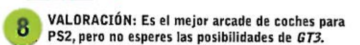
↑ Pilotar quads. Su excelente control y sus posibilidades Multijugador.
↓ Se echa en falta un modo más complejo para un único jugador.

7 VALORACIÓN: *ATV* ofrece un sistema de juego asequible y orientado a la diversión en grupo.

Burnout
Compañía: Acclaim **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ Un arcade de carreras frenético, espectacular y veloz.
↓ Pocos coches y circuitos, y con una mecánica de juego muy simple.



8 VALORACIÓN: Es el mejor arcade de coches para PS2, pero no esperes las posibilidades de *GT3*.

Crazy Taxi (Precio especial)
Compañía: Acclaim **Precio:** 19,95 € (3.320 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ Una excelente conversión del arcade con un ritmo trepidante.
↓ Puede hacerse corto y a la larga resulta algo repetitivo.

8 VALORACIÓN: Aunque limitado, hacer el loco con el taxi es muy divertido y más por este precio.

Extreme G-3 (Platinum)
Compañía: Acclaim **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ El alucinante diseño de las pistas y la sensación de velocidad que da.
↓ Puedes perder interés pronto debido a la escasa dificultad.

6 VALORACIÓN: Un arcade emocionante y muy divertido, pero de vida un tanto corta.

F-1 2002
Compañía: EA Sports **Precio:** 64,95 € (10.807 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años.



↑ Es el simulador más realista. Largo en opciones y modos de juego.
↓ Sólo los más expertos le sacarán todo el jugo. No está traducido.

8 VALORACIÓN: Un simulador riguroso, duradero y con un sólido apartado técnico. Una gran opción.

Gran Turismo 3 (Platinum)
Compañía: Sony **Precio:** 29,99 € (4.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años.



↑ Gráficos, jugabilidad, circuitos, coches, duración... ¡¡El precio!!
↓ Los efectos de luz en los faros y que no tenga 160 coches más.



10 VALORACIÓN: *Gran Turismo 3* es el simulador de velocidad más perfecto y una compra obligada.

GTA III
Compañía: Take 2 **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ La variedad de las misiones, los gráficos, la libertad de acción...
↓ Es una pena que no esté doblado. Y, mucho ojo, es muy violento.

10 VALORACIÓN: Es como un *Driver* pero a lo bestia, con muchísimas más posibilidades. Genial.

GTC Africa
Compañía: Rage **Precio:** 29,95 € (4.983 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Su planteamiento mezcla arcade y simulación. Está a buen precio.
↓ El control no es acertado y la física de los coches es muy poco realista.

5 VALORACIÓN: Mezcla de arcade y simulación, no es ni una cosa ni otra. Hay opciones mejores.

Lotus Challenge
Compañía: Virgin **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años.



↑ Todos los modelos Lotus muy bien recreados y muchos modos de juego.
↓ Los circuitos son un poco sosos y cuesta cogerle el truco.

8 VALORACIÓN: No es comparable a *GT3*, pero es una gran opción gracias a su realismo y jugabilidad.



Moto GP 2
Compañía: Namco **Precio:** 59,50 € (9.900 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ La sensación de velocidad, el nuevo botón de acción, el modo Desafío...
↓ Siguen faltando algunos circuitos de la temporada oficial.

8 VALORACIÓN: *Moto GP 2* es el mejor juego de motociclismo de PS2, aunque sigue teniendo fallos.

MX 2002
Compañía: THQ **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ La física, el comportamiento de las motos, el apartado gráfico...
↓ Los circuitos son muy simples y no es fácil ejecutar las acrobacias.

6 VALORACIÓN: Un juego de motocross correcto en el que se echan en falta más opciones y pistas.

Pro Rally 2002
Compañía: Ubi Soft **Precio:** 42,95 € (7.146 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ Un juego de rally correcto, variado de tramos y coches.
↓ Un apartado gráfico normalito y un control bastante duro.

6 VALORACIÓN: Un correcto juego de rally, pero que no llega al nivel de otros títulos del género.

Rally Championship
Compañía: SCI **Precio:** 59,95 € (9.975 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ Su estilo arcade, pensado para disfrutar desde la primera partida.
↓ Como es muy asequible, a los más expertos les durará poco.

7 VALORACIÓN: Un arcade de rallies divertido y largo, aunque tan asequible que puede saber a poco.

Sled Storm
Compañía: EA Bigs **Precio:** 65,95 € (10.973 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Hacer piruetas mientras cabalgas a toda velocidad en motos de nieve.
↓ La acción se embarulla, haciendo que el juego resulte confuso.

6 VALORACIÓN: La idea es divertida y espectacular, pero el desarrollo de las carreras resulta confuso.

Smuggler's Run 2
Compañía: Take 2 **Precio:** 60,04 € (9.900 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ Ser un contrabandista y recorrer enormes escenarios agrestes.
↓ La mecánica es simple y repetitiva, lo que a la larga termina cansando.

7 VALORACIÓN: Si eres fan de los juegos tipo *Driver* te va a gustar, aunque a la larga es monótono.

Spy Hunter
Compañía: Midway **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Esta revisión de un clásico no podía resultar más adictiva y divertida.
↓ Muchos botones, lo que a veces es un follón. Algo de niebla.

8 VALORACIÓN: Ideal si buscas un arcade donde se combine conducción y acción. Divertido y directo.

Star Wars: Racer Revenge
Compañía: LucasArts **Precio:** 62,45 € (10.390 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Todo el encanto de Star Wars, en un atractivo arcade de velocidad.
↓ Aunque tiene muchos extras, se termina haciendo corto.

7 VALORACIÓN: Un arcade a la altura de *Wipeout*, aunque con una duración inferior.

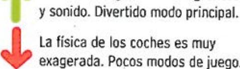
Twisted Metal Black
Compañía: Sony **Precio:** 59,50 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +18 años.



↑ Conducir con el objetivo de destruir a los otros pilotos tiene su gracia.
↓ Jugando solo pierde bastante y te tiene que gustar el género.

6 VALORACIÓN: Aunque resulta divertido, es un género limitado que termina haciéndose monótono.

V-Rally 3
Compañía: Infogrames **Precio:** 54,99 € (9.150 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años.



↑ Mantiene un gran nivel en gráficos y sonido. Divertido modo principal.
↓ La física de los coches es muy exagerada. Pocos modos de juego.

8 VALORACIÓN: Un exigente simulador de rallies que pese a sus pegas no defraudará a ningún "piloto".

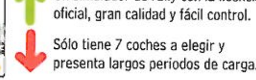
Wipeout Fusion
Compañía: Sony **Precio:** 59,50 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ El salto cualitativo a nivel gráfico y su gran duración. Muy divertido.
↓ En la banda sonora echamos en falta más grupos punteros.

8 VALORACIÓN: El espíritu *Wipeout* pero con la calidad de PS2. Imprescindible si te gusta la serie.

World Rally Championship
Compañía: Sony **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años.



↑ Un simulador de rally con la licencia oficial, gran calidad y fácil control.
↓ Sólo tiene 7 coches a elegir y presenta largos periodos de carga.

9 VALORACIÓN: Tiene todo lo que necesita un simulador: realismo, espectáculo y buen control.

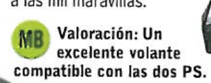
VOLANTES

McLaren Force Feedback
Distr.: Guillemot Precio: 92,95 € (15.465 ptas.)

Un excelente calidad y opción de "tumbar" la moto.

B Valoración: Prestaciones muy buenas, pero algo caro.

Fanatec Speedster 2
Distr.: Sony Precio: 78,07 € (12.990 ptas.)



Sony lo puso a la venta con *Formula One*, con el que va a las mil maravillas.

MB Valoración: Un excelente volante compatible con las dos PS.

Ferrari Force Feedback
Distr.: Guillemot Precio: 180,24 € (29.990 ptas.)



Es USB, tiene Force Feedback, un diseño increíble y pedales analógicos.

E Valoración: Un lujo, por precio y calidad.

360 Modena
Distr.: Guillemot Precio: 71,52 € (11.900 ptas.)



Un precioso diseño con excelentes prestaciones y compatible 100%.

E Valoración: Gran relación calidad/precio.

Aventuras

LOS IMPRESCINDIBLES

- → 1.- METAL GEAR
- → 2.- FINAL FANTASY IX
- → 3.- SYPHON FILTER 3

Alone in the Dark IV

Compañía: Infogrames **Precio:** 45,02 € (7.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ La ambientación, la historia, los puzzles, la tensión, los sustos...

↓ Poca cosa y totalmente perdonable, como barullos en los combates.

10 **VALORACIÓN:** Un Survival Horror imprescindible, con lo mejor de *Resident Evil* y *Silent Hill*.

Dino Crisis 2 (Precio Especial)

Compañía: Capcom **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años

↑ Su excepcional realización técnica. Su variedad y su ritmo.

↓ Resulta un poco corto y no es tan aventurero como el primero.

10 **VALORACIÓN:** Si buscas una buena aventura con mucha acción, con ésta no te vas a aburrir.

Drácula Resurrección (Plat.)

Compañía: Virgin **Precio:** 17,97 € (2.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, R. **Edad:** +15 años



↑ Una aventura gráfica de excelentes gráficos y aterradora ambientación.

↓ Algunos puzzles resultan muy retorcidos, pero se hace corta.

8 **VALORACIÓN:** Si te gusta este sesudo género, por muy poco vas a disfrutar de una excelente aventura.

Final Fantasy IX (Plat.)

Compañía: Square **Precio:** 29,99 € (4.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Su apabullante apartado gráfico y el mejorado sistema de combate.

↓ Que no vamos a ver más *Final Fantasy* en PlayStation.

10 **VALORACIÓN:** Si quieres disfrutar de un juego de rol único, tienes que tenerlo. Y más a este precio.

Harry Potter y la piedra filosofal

Compañía: Electronic Arts **Precio:** 48,02 € (7.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Es clavado a la peli y al libro, divertido y de buena factura gráfica.

↓ Su escasa dificultad puede echar para atrás a los más hábiles.

8 **VALORACIÓN:** Tan divertido como el libro. Su buen acabado y variedad le hacen ideal para los fans.

Medievil 2 (Platinum)

Compañía: Sony **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años



↑ Su variado desarrollo, excelentes gráficos y gran diversión.

↓ No es excesivamente difícil, por lo que puede hacerse corto.

10 **VALORACIÓN:** Una aventura desenfadada y tan divertida como sorprendente. Por este precio...

Metal Gear (Precio Especial)

Compañía: Konami **Precio:** 14,96 € (2.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ El mejor juego de la historia de PlayStation, a un precio de locos.

↓ La aventura puede resultar corta, aunque se puede jugar varias veces.

10 **VALORACIÓN:** Un juego único e imprescindible, ahora con un precio muy especial. No lo dudes.

Silent Hill (Precio Especial)

Compañía: Konami **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años

↑ La esotérica trama en la que nos sumerge. El miedo que se pasa.

↓ El control es complicado y se echa en falta más definición gráfica.

10 **VALORACIÓN:** Para pasar miedo de verdad a un precio irresistible. Una aventura única.

Spiderman 2 Enter Electro

Compañía: Activision **Precio:** 42,01 € (6.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años



↑ La perfecta adaptación del universo del héroe y sus habilidades.

↓ No aporta mucho con respecto a la primera parte, y es corto.

8 **VALORACIÓN:** Mezcla acción, plataformas y aventura, pero no llega al nivel de la primera parte.

Syphon Filter 3

Compañía: Sony **Precio:** 42,01 € (6.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ La misma aventura frenética de siempre y con más modos de juego.

↓ Es parecido a la segunda parte, pero ¿eso es malo?

10 **VALORACIÓN:** El mejor de la serie por su variedad de situaciones, modos de juego y mejoras gráficas.

Tomb Raider Chronicles (Plat.)

Compañía: Eidos **Precio:** 29,99 € (4.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años



↑ Cuatro etapas de las aventuras de Lara, ahora en Platinum.

↓ Aporta poco. Es más un disco de misiones que un juego nuevo.

9 **VALORACIÓN:** Encantará a los incondicionales de Lara, aunque es más de lo mismo.

Plataformas

LOS IMPRESCINDIBLES

- → 1.- CRASH B. 3
- → 2.- SPYRO 3
- → 3.- ATLANTIS

Atlantis (Platinum)

Compañía: Disney Int. **Precio:** 26,98 € (4.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Su variado desarrollo, el sonido y poder manejar a cinco personajes.

↓ El manejo de los personajes resulta algo brusco y la cámara falla.

8 **VALORACIÓN:** Una aventura basada en la última película de Disney para un público más amplio.

Bichos (Platinum)

Compañía: Sony/Disney **Precio:** 20,98 € (3.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Su parecido con la película es total. Es muy largo y difícil.

↓ El mal juego de cámaras entorpece un poco la jugabilidad.

8 **VALORACIÓN:** Te puedes divertir a cualquier edad con su divertida mezcla de plataformas y aventura.

Crash Bandicoot 3 (Platinum)

Compañía: Sony **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años

↑ Excelentes gráficos, largo, variado, divertido. El mejor de la serie.

↓ Nada, salvo que no te gusten las plataformas. Es una gozada total.

10 **VALORACIÓN:** Tiene un encanto irresistible y más aún después del salto a Platinum.

Rayman 2

Compañía: Ubi Soft **Precio:** 30,02 € (4.995 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ La simpatía de sus personajes, su originalidad y suave control.

↓ Las cámaras a veces nos la lían, por lo demás...

9 **VALORACIÓN:** De los mejores plataformas 3D, un juego genial para los amantes del género.

Spyro 3: el año del dragón (Plat.)

Compañía: Sony **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Los nuevos personajes que podemos manejar.

↓ No es excesivamente difícil, aunque sí que es largo y variado.

10 **VALORACIÓN:** Es el mejor plataformas 3D del momento, mucho más variado que los anteriores.

Shoot´em Up

LOS IMPRESCINDIBLES

- → 1.- MOH UNDERGROUND
- → 2.- ALIEN RESURRECCION
- → 3.- STAR TREK INVASIÓN

Ace Combat 3 (Platinum)

Compañía: Sony **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC. **Edad:** +15 años

↑ Un shooter con pinta de simulador, jugable, espectacular y barato.

↓ Muy parecido a la entrega anterior, y poco variado en las misiones.

7 **VALORACIÓN:** Un divertido shoot'em up subjetivo que, pese a su dificultad, sabe cómo atrapar.

Alien Resurrección

Compañía: E. Arts **Precio:** 48,02 € (7.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ Su impecable ambientación y la buena realización técnica.

↓ Es muy, muy difícil, tanto que llega a ser desesperante.

8 **VALORACIÓN:** Un juego con un recorrido agobiante. Bien planteado, pero difícil.

MOH Underground (Platinum)

Compañía: E. Arts **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años



↑ La ambientación, las misiones, el apartado sonoro... casi todo.

↓ Echamos en falta más novedades con respecto al primero.

10 **VALORACIÓN:** Es muy bueno, divertido y jugable, su actual precio lo convierte en imprescindible.

Men in Black Crashdown

Compañía: Infogrames **Precio:** 36,02 € (5.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Ser un Hombre de Negro y acabar con todos los aliens que aparezcan.

↓ El diseño de los enemigos es soso y no resulta muy difícil.

7 **VALORACIÓN:** Un entretenido shoot'em up, pero muy lejos de los grandes como *Medal of Honor*.

Star Trek Invasion

Compañía: Activision **Precio:** 48,02 € (7.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años



↑ La ambientación Star Trek. Es muy divertido y te enganchará rápido.

↓ El control es muy complejo y le falta algo de garra a la historia.

7 **VALORACIÓN:** No llega al nivel de *Colony Wars: Red Sun*, pero cuenta con el atractivo Star Trek.

VARIOS

Dual Shock

Distr.: Sony Precio: 25 €

Imprescindible para todo tipo de juegos y compatible con PS2.

E **Valoración:** El mejor mando, por diseño y calidad.

Clear Blue 4 Mb

Distr.: Aplisoft Precio: 15 €

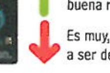
60 bloques sin comprimir, fiable y de pequeño tamaño.

E **Valoración:** La mejor tarjeta si buscas capacidad.

360 Modena

Distr.: Guillemot Precio: 60 €

Precioso diseño, buenas prestaciones y 100% compatible, hasta con PS2.



E **Valoración:** Muy buena relación calidad/precio.

Super Scart

Distr.: Guillemot Precio: 6 €

Cable RGB que permite derivar audio y vídeo.

E **Valoración:** Buenas prestaciones, calidad y precio. Funciona en PS2.

Velocidad

LOS IMPRESCINDIBLES

- → 1.- GRAN TURISMO 2
- → 2.- COLIN MCRAE 2
- → 3.- DRIVER 2

Colin McRae 2 (Platinum)

Compañía: Codemasters **Precio:** 29,99 € (4.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, MT, V. **Edad:** +3 años



↑ Su jugabilidad, el realismo, el diseño de tramos y coches.

↓ Algunos fallos técnicos perdonables por su precio y jugabilidad.

10 **VALORACIÓN:** No hay ningún otro juego de rallies que transmita la misma sensación.

Crash Team Racing (Platinum)

Compañía: Sony **Precio:** 20,98 € (3.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT, V. **Edad:** +3 años



↑ Preciosos circuitos, acertado control y extensa duración.

↓ Lo único malo es que no te gusten los juegos de carreras de karts.

9 **VALORACIÓN:** Un divertidísimo arcade de carreras que sabe enamorar a todo el mundo.

Destruction Derby Raw (Plat.)

Compañía: Psygnosis **Precio:** 25,98 € (4.319 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT, V. **Edad:** +11 años

↑ Lo espectacular de los choques y el número de coches en pantalla.

↓ Tanto choque y golpazo puede volverse aburrido a la larga.

7 **VALORACIÓN:** El más divertido de la saga, pese a que todo el juego se reduce a chocarse.

Driver 2 (Platinum)

Compañía: Infogrames **Precio:** 29,99 € (4.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, V. **Edad:** +15 años



↑ Dos CDs plagados de aventuras al volante de todo tipo de coches.

↓ Tiene los mismos defectos técnicos de la primera parte. Perdonables.

10 **VALORACIÓN:** Pensado para durar y divertir, no debe faltar en tu colección. Y menos a este precio.

Formula One Arcade

Compañía: Sony **Precio:** 29,99 € (4.989 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años

↑ Poder disfrutar de la licencia oficial de la forma más arcade.

↓ Pocos modos de juego y casi nula profundidad. No es muy difícil.

6 **VALORACIÓN:** Un arcade de velocidad poco profundo que interesará sólo a los menos hábiles.

Gran Turismo 2 (Platinum)

Compañía: Sony **Precio:** 20,98 € (3.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, V. **Edad:** +3 años



↑ Todo: conducción real, 1000 coches, 49 circuitos, 60 pruebas...

↓ Algún problema con el popping, pero no afecta mucho al jugar.

10 **VALORACIÓN:** Una auténtica joya de los videojuegos, ¿a qué esperas para conseguirlo?

Toca World Touring Cars (Plat.)

Compañía: Codemasters **Precio:** 29,99 € (4.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, V, AC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Casi todo, técnicamente sobresaliente, muchas pistas...

↓ La sensación de velocidad podía ser más alta y tener más coches.

10 **VALORACIÓN:** Un simulador a la altura de *GT2*, completo, divertido, largo y muy jugable.

Deportivos

LOS IMPRESCINDIBLES

- → 1.- PRO EVOLUTION S...
- → 2.- FIFA 2002
- → 3.- TONY HAWK 3

CoolBoarders 4 (Platinum)

Compañía: Sony **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Unos gráficos coloristas y sólidos y una jugabilidad más ajustada.

↓ Demasiado parecido a la tercera parte en cuanto a modos de juego.

8 **VALORACIÓN:** El mejor juego de Snow, teniendo en cuenta su variedad y calidad.

Dave Mirra Maximun Remix

Compañía: Acclaim **Precio:** 29,99 € (4.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Una ampliación con nuevos circuitos y retos. De regalo, la banda sonora.

↓ Si tienes el primer Dave Mirra no encontrarás demasiados alicientes.

7 **VALORACIÓN:** Un buen simulador de acrobacias en bicicleta, aunque peor que *Mat Hoffman*.

FIFA 2002

Compañía: EA Sports **Precio:** 48,02 € (7.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, MT. **Edad:** +3 años



↑ Todas las opciones típicas de *FIFA* con un nuevo sistema de pases.

↓ El cambio en la jugabilidad puede despistar a los fans de la saga.

9 **VALORACIÓN:** El cambio en la jugabilidad es un acierto, aunque puede disgustar a algunos.

Knockout Kings 2001

Compañía: EA Sports **Precio:** 48,02 € (7.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Gráficamente es increíble, y está cargado de pequeños detalles.

↓ En el apartado jugable no se incluyen demasiadas novedades.

9 **VALORACIÓN:** Aunque es muy parecido a la edición anterior, es el mejor juego de boxeo.

NBA Live 2002

Compañía: EA Sports **Precio:** 48,02 € (7.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años



↑ El ritmo de juego, las opciones, los equipos, los jugadores: la NBA.

↓ A veces se embarulla el juego. Los tiempos de carga.

9 **VALORACIÓN:** El mejor simulador de basket, tanto por opciones como por jugabilidad.

Pro Evolution Soccer

Compañía: Sony **Precio:** 44,95 € (7.479 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Tiene el sistema de juego más realista y divertido del mercado.

↓ Si tienes la entrega anterior, la verdad es que apenas aporta nada.

9 **VALORACIÓN:** Pese a su limitación en cuanto a opciones, es el mejor juego de fútbol del mercado.

Tony Hawk 3

Compañía: Activision **Precio:** 48,02 € (7.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, AC. **Edad:** +3 años



↑ Tan divertido como siempre, y con nuevos escenarios.

↓ No supera a la segunda parte, que puedes encontrar en Platinum.

7 **VALORACIÓN:** Muy similar a la segunda parte. Si te gusta el género te divertirás, pero no lo mejora.

Varios

LOS IMPRESCINDIBLES

- → 1.- TEKKEN 3
- → 2.- TIME CRISIS O.T.
- → 3.- C&C: RED ALERT

Bishi Bashi Special (S. Valor)

Compañía: Konami **Precio:** 14,97 € (2.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años



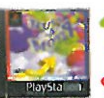
↑ Un montón de sencillas pruebas, muy divertidas y a excelente precio.

↓ Jugar solo, y que no tenga otras 100 pruebas más.

9 **VALORACIÓN:** Un juego ideal para demostrar nuestra habilidad y coordinación. Divertidísimo.

Bust a Move 4 (Precio Especial)

Compañía: Acclaim **Precio:** 13,76 € (2.290 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, MT, DS. **Edad:** +3 años





↑ Un puzzle muy adictivo y con muchos modos de juego.

↓ El reducido espacio en pantalla que le queda a cada jugador jugando 4.

9 **VALORACIÓN:** Un puzzle que engancha desde la primera partida a un precio irresistible.

C&C: Red Alert (Precio Especial)

Compañía: E. Arts **Precio:** 14,88 € (2.475 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, LC, R. **Edad:** +18 años



↑ Un gran juego de estrategia en tiempo real y a un precio irresistible.

↓ Está en inglés y la baja resolución impide ver bien a las unidades.

9 **VALORACIÓN:** Si quieres iniciarte en los Wargames, ésta es una ocasión única para hacerlo.

Dragon Ball Final Bout

Compañía: Bandai **Precio:** 32,95 € (5.483 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Francés
Periféricos: MC. **Edad:** +15 años



↑ Poder controlar a la flor y nata del universo Dragon Ball.

↓ El control, la lentitud de los movimientos y el idioma.

7 **VALORACIÓN:** Los seguidores de la serie tienen un juego a su medida, aunque sea un poco lento.

Front Mission 3

Compañía: Square **Precio:** 48,02 € (7.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ Una mezcla de estrategia y RPG. Largo, variado y divertido.

↓ Su única pega es no estar traducido al castellano.

8 **VALORACIÓN:** Su mezcla de estrategia y rol de tablero es ideal para amantes de ambos géneros.

Jedi Power Battles (Plat.)

Compañía: LucasArts **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, AC **Edad:** +15 años



↑ Una gran recreación de la película con acción trepidante.

↓ Algunos problemas de control en las zonas de plataformas.

8 **VALORACIÓN:** Un gran beat'em up y para dos jugadores simultáneos. Largo, difícil y divertido.

Jungla de Cristal. Trilogía 2

Compañía: Fox Interac. **Precio:** 48,02 € (7.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ Como en la primera parte, la mezcla de acción y disparo.

↓ Es muy parecido al primer *Jungla*, y tiene algún problema técnico.

8 **VALORACIÓN:** Si te gusta la acción en todas sus facetas, éste es sin duda tu juego.

Manager de Liga 2002

Compañía: Codemasters **Precio:** 42,01 € (6.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Actualización de la versión anterior con todos los clubes y jugadores.

↓ Si ya tienes el anterior, vas a encontrar el mismo juego.

8 **VALORACIÓN:** Este gestor futbolístico es ideal para los estudiosos del fútbol.

Metal Slug X

Compañía: SNK/Virgin **Precio:** 19,99 € (3.326 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años



↑ Una divertidísimo shoot'em up 2D, todo un clásico de los arcades.

↓ Los más "modernos" podéis pensar que su planteamiento es sencillo.

8 **VALORACIÓN:** Una brillante conversión del arcade que propone acción y diversión directas.

Tekken 3 (Platinum)

Compañía: Namco **Precio:** 20,98 € (3.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años



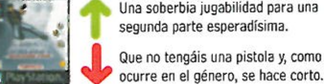
↑ Es la versión más completa y variada de toda la saga *Tekken*.

↓ ¿Acaso el juego de lucha más perfecto puede tener algo malo?

10 **VALORACIÓN:** Es una obra maestra que no debe faltar en ninguna juegoteca. Cómpralo YA.

Time Crisis: Operación Titán

Compañía: Namco **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, P. **Edad:** +18 años



↑ Una soberbia jugabilidad para una segunda parte esperadísima.

↓ Que no tengáis una pistola y, como ocurre en el género, se hace corto.

9 **VALORACIÓN:** Por jugabilidad, técnica y diversión, éste es el mejor arcade de pistola que encontrarás.

Dirección C/ Los Vascos, Nº17, 2ª Planta 28040 (Madrid) | E-mail playmania.consultorio@hobbypress.es

Consultorio

Si queréis que el equipo de PlayManía responda a vuestras dudas, sólo tenéis que enviar una carta a la dirección de la revista, indicando en el sobre: Hobby Press, PlayManía, Consultorio. También podéis enviar vuestras consultas o sugerencias a través del correo electrónico.

Todo el deporte

Hola, ¿qué tal? Ando buscando unos jueguecillos de deporte, y espero que me ayudéis. Sobre fútbol, quisiera saber si *Manager de Liga 2002* viene a dar las mismas prestaciones que *PCFútbol*. Sobre baloncesto, ¿existe alguno tipo *NBA Live*, pero que se acuerde de las ligas europeas? Echo en falta la ACB, la liga europea... Y sobre tenis, ¿hay algo que tenga cantidad de jugadores reales? Algo parecido a *WTA Tour Tennis*, pero en masculino.

✉ Daniel Piña (e-mail)

Manager de Liga está un poco más limitado que *PC Fútbol*, aunque la esencia es la misma: dirigir y entrenar a un club de fútbol real. Ya sabes que no puedes jugar los partidos, es decir, no controlas a los jugadores, aunque sí puedes dirigirlos y darles órdenes. Si te atrae este género, te gustará.

Con respecto al basket, no estás de suerte. Ten en cuenta que los mercados donde se venden juegos a lo bestia son los americanos y japoneses, con lo que el basket que siempre va a funcionar mejor es la NBA. Donde se vendería ese juego que propones sería en Europa, pero aquí manda el fútbol.

En cuanto al tenis, todavía nos toca esperar el juego definitivo. Por jugabilidad destaca Smash Tennis, pero sólo tiene 8 tenistas reales.



Los juegos de basket que funcionan están todos basados en la NBA.

MGS2: ¿Juego o película?

Hola amigos de PlayManía estaba pensando en comprar *Metal Gear Solid 2* este verano, pero he leído en Internet que el jugador no hace mucho y está demasiado tiempo parado. ¿Cómo calificaríais a *MGS2* como juego en sí? (sin tener en cuenta el enfoque peliculero).

✉ Juan Parodi (e-mail)

Lo definiríamos como una aventura vibrante, muy divertida, que sabe enganchar y que resulta muy gratificante. Por muchas escenas de vídeo que contenga, la esencia de la aventura es genial y puedes jugar tanto, que hasta puedes solucionar la misma situación de muchas maneras distintas e investigar todo tipo de posibilidades. No es una película, es un juego que vas a disfrutar como pocos. Ya verás como no te decepciona.

Conseguir una VGA Box

Hola, voy a ser breve, ¿dónde puedo encontrar un VGA Box? He preguntado en alguna tienda y no sabían qué era.

✉ Jordi Farrerons (Barcelona)

No se vende en España por cauces oficiales, por lo que vas a tener que acudir a comercios que trabajen con productos de importación o, incluso, recurrir a Internet, donde es más posible que lo encuentres.



Los VGA-Box permiten conectar la consola al monitor del PC, con la consiguiente mejora de calidad.

PROBLEMAS TÉCNICOS

Pantallas portátiles también para PS2

Hola, me llamo Alexis y soy un fanático de las consolas desde hace mucho tiempo. El Nº 41 de vuestra revista ha sido el primero que he comprado... y me ha gustado. Quería pediros ayuda, ya que me gustaría saber si la pantalla LCD que ha salido hace poco para la PSOne es compatible con PS2. En ocasiones trabajo de noche y me gustaría aprovechar el tiempo con PS2 y la pantalla. En caso negativo, ¿sabéis si sacarán algo parecido en Play2? Existe alguna alternativa.

✉ Alexis (e-mail)

La pantalla de PSOne se puede conectar a PS2, a un vídeo, a un DVD... a cualquier cosa. El problema es que está diseñada para mantener la posición adaptada a PSOne, con lo cual tendrías que ingeniarte un sistema para tenerla apoyada en algo mientras juegas.

Además, necesitarías dos conexiones a corriente, una para la pantalla y otra para la consola. Vamos, que te daría igual comprarte una tele de 15 pulgadas. Y sí, se dicen cosas sobre la posibilidad de que salga una pantalla portátil para PS2, pero dado el tamaño de la máquina, la verdad, portátil poco...

Las pantallas portátiles para PSOne están diseñadas para adaptarse a la consola, pero son compatibles con casi todo.

Conectar la consola al ordenador

Hola playmaníacos, me gustaría saber cómo puedo conectar la PS2 al ordenador y si tiene algún inconveniente. ¿Se verá mejor?

✉ Desconocido (e-mail)

Vamos a ver, como ya hemos dicho alguna vez, no puedes conectar la PS2 al ordenador. Lo que puedes hacer es conectar la consola al monitor del ordenador mediante un VGA Box, un adaptador. No tiene ningún inconveniente y se ve mejor, ya que un monitor tiene más resolución que la tele. Pero recuerda, no es conectar la consola al ordenador, sino al monitor.


GUÍAS COMPLETAS COLECCIONABLES
¡¡PlayManía te regala todos los meses una práctica guía del mejor juego del momento!!
IMPRESCINDIBLES PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS2
Nº8
Play2
RE Code: Veronica X
Mapas • Enemigos • items • Puzzles
PlayStation 2
8MB MEMORY CARD
RESIDENT EVIL
CODE:Veronica
¡¡Archívalas en las cajas de tus juegos favoritos!!
No te pierdas nuestra guía especial del mes que viene

PROBLEMAS TÉCNICOS

Memory Card y número de partidas

Hola playmaníacos, ¿cómo va? A ver si me podéis resolver esta duda, ¿cuántas partidas caben en una MC2?

Antonio Fabián (Madrid)

Como ya hemos contestado en alguna otra ocasión, el número de partidas que cabe en una tarjeta de PS2 es variable, ya que depende de la cantidad de espacio que requiera cada juego en concreto. El sistema de bloques de PSOne era mucho más cerrado: como mucho podías guardar 14 partidas. Aquí puedes guardar muchísimas más. Ten en cuenta que son 8 megas a repartir entre juegos que, en la mayoría de los casos, no superan los 100 Kb.



La Memory Card 2 es capaz de almacenar muchas partidas.

Bajo volumen en las películas

Estimados playmaníacos. Soy el feliz poseedor de una PS2 y cuando reproduzco vídeos DVD el volumen disminuye sensiblemente (utilizo el cable que viene con PS2). Lo he probado en varios televisores con idéntico resultado, y conozco una persona que tiene el mismo problema. Recientemente hemos adquirido un televisor nuevo que reproduce varios sistemas de sonido digitales, pero el resultado es el mismo. Este televisor tiene entrada frontal de video/audio, y es ahí donde la enchufo, no sé si hago mal... Mi pregunta es: ¿existe en el mercado algún tipo de cable que pueda paliar de alguna manera este problema?. Tengo entendido que la salida "óptica" de la consola es para conectarla al sistema Dolby Digital 5.1, y me preguntaba si se puede aprovechar las ventajas de esta salida, pero en un televisor "convencional", vaya sin disponer de un sistema 5.1. Gracias y enhorabuena por vuestra/nuestra extraordinaria revista.

Sergio Álvarez (e-mail)

Bien, por la razón que sea es cierto que el sonido de las películas baja de volumen en PS2. Sin embargo, y por si te sirve de consuelo, también ocurre con otros reproductores de vídeo DVD y con otros aparatos. Por ejemplo, es relativamente frecuente que el vídeo se escuche más bajo que la tele, o que incluso la televisión digital se oiga a un volumen inferior. La solución es sencilla: tirar de mando de la tele y subir el volumen cuando pases de un aparato a otro.

Efectivamente, puedes ganar pureza de sonido usando un cable óptico, pero la cuestión es si tu televisor tiene este tipo de conexión, que no es demasiado frecuente... Si tu tele está preparada para reproducir sistemas de sonido digitales, seguro que tiene conexión para varios altavoces, lo que la convierte en sí misma en un sistema 5.1. Eso sí, si no tiene la entrada óptica tiene poca solución con PS2.

¿Qué pasa con las plataformas?

Hola, os leo desde el número 1 y estoy en esto de los videojuegos de hace mucho tiempo. La cuestión es que hay un género que me encanta, las plataformas, y parece que no he acertado en este sentido al comprarme una PS2, porque sale más bien poquito. Antes era un género mayoritario, y ahora entre los coches y las aventuras, pues eso.





Jak & Daxter es por ahora el mejor plataformas para PS2.

¿Cambio de consola o me vais a dar buenas noticias?

Mauricio Pérez (Madrid)

Tranquilo, que no hace falta que cambies de consola. Es cierto que ya no salen tantos plataformas como antes, pero es que cada vez se mezclan más los géneros y muchas aventuras, como *Soul Reaver* o *Tomb Raider,* podrían considerarse plataformas sin correr mucho. De todos modos, sí se esperan importantes novedades en este género. Por ejemplo, el genial *Ratchet & Clank*, un nuevo *Spyro*, *Sly & the Thievous*... También los tienes de corte más clásico como *Taz Wanted*, Vexx, *Malice*... En los próximos meses no vas a tener problemas para encontrar buenos plataformas. Imaginamos que ya te habrás trillado *Jak & Daxter*, ¿verdad?

Estrategia imperial



No se esperan más secuelas en PS2 de *Age of Empires II.*

¿Qué hay PlayManía? Soy un adicto a *Age of Empires* y ya estoy un poco aburrido de *AoE II.* ¿Sabéis si va a salir *Age of Empires III*? Si es así, ¿cuándo?

Shley Caballero (Madrid)

Aunque no hay noticias al respecto, es muy probable que haya una tercera entrega dado el éxito de la anterior. Eso sí, es posible que esperen un poco para distanciarse de *Empire Earth,* un juego muy parecido, que de hecho es del creador de *Age of Empires II.* De todos modos, es casi imposible que *AoE III* salga en PS2: ten en cuenta que es de Microsoft...

Simulador de fútbol y manager

Hola, me llamo Bare y me gustaría saber si existe algún proyecto de crear un tipo de juego con las posibilidades de *Manager de Liga 2002* y con la jugabilidad del *Pro Evolution Soccer.*

Bare (e-mail)

La verdad es que no eres el primero al que se le ocurre la idea, y todos los futboleros lo hemos pensado en alguna ocasión. Debe haber enormes dificultades técnica cuando nadie lo ha llevado a cabo y gente como EA Sports, que lleva años haciendo juegos de fútbol, lo más que nos aporta en un básico mercado de jugadores. No hay un proyecto de nada parecido, aunque a nosotros también nos encantaría, palabra.

¿Tirar los juegos de PSOne?

Tengo una gris desde hace tres años y me duele pasarme a la PS2 por un motivo. ¿Tendré que deshacerme de los juegos de PSOne? ¿Podré guardar y cargar en PS2 partidas de videojuegos de PSOne? Estoy sumido en la duda.

Un Indeciso (Barcelona)

Para tener la gris desde hace tres años, estás un poco verde... Como ya se dijo desde el primer momento, y hemos repetido hasta la saciedad, en PS2 puedes jugar con los juegos de PSOne y cargar y guardar partidas, siempre que uses una Memory Card de PSOne. Lo que no puedes es guardar partidas de juegos de PSOne en un tarjeta de memoria de PS2.

Faceta histórica de FFXI

Hola, quería preguntaros si *FFXI* va a ser sólo Online o si va a tener también una parte de histórica para jugar solo, como en el los otros *FF.*

Antonio Pinho (Portugal)

FF Online va a ser como cualquier otro *Final Fantasy,* pero se va a jugar Online. Es decir, va a tener su historia y su desarrollo normal, sólo que los personajes que encuentres estarán controlados por otros jugadores. Vamos, que no es tan diferente a cualquier otro *FF.* Eso sí, sólo se puede jugar Online. No habrá modo para un jugador en solitario.



Uno de los personajes de FFXI, que será sólo Online.



El próximo Harry Potter será para PS2.

Harry Potter y PlayStation

Hola amigos de PlayManía. Os escribo porque he leído que van a sacar más juegos de *Harry Potter* y me gustaría saber cuántos y para qué consolas. Por cierto, ¿va a bajar PS2, a cuánto?

✉ Pedro Daniel Menor (Córdoba)

Van a sacar un juego por película o, lo que es lo mismo, 4 juegos más. Pese a que el primer *Harry Potter* apareció en PSOne, este segundo va a salir en PS2, igual que los sucesivos. Con respecto a lo del precio, no se sabe nada de cuándo y mucho menos de cuánto.

II Guerra Mundial

Hola playmaníacos, me encanta todo lo relacionado con la II Guerra Mundial, y me gustaría saber si va a salir algún juego de este tipo próximamente.

✉ Josep Blay (Valencia)

El mejor juego basado en la segunda Gran Guerra ya está disponible y se llama *Medal of Honor Frontline*. Además, el 6 de septiembre se va a poner a la venta *Commandos 2*, un juego de estrategia basado en misiones y situaciones acontecidas durante la guerra. También está a punto de salir al mercado *Prisoner of War*, donde hay que tratar de escapar de campos de prisioneros nazis, en una curiosa mezcla de infiltración, aventura y estrategia.

El Señor de los anillos

Hola, colegas de PlayManía. Os mando esta carta porque me estoy haciendo un lío con el juego de "El Señor de los Anillos", del cual soy un ferviente adepto. Resulta que he oído cosas muy diferentes y he visto imágenes que no se parecen en nada... Además, a veces decís que va a estar basado en la película, en otros sitios he oído hablar de los libros y encima a veces se llama La comunidad del Anillo y otras veces Las dos Torres, ¿Me lo podéis aclarar?

✉ Jacinto Ordóñez (Madrid)

Tranquilo, que es más fácil de lo que parece. Resulta que hay dos compañías que tienen los derechos de El Señor de los Anillos. Electronic Arts tiene los derechos sobre la película y Universal sobre los libros. Aunque en un principio ambas compañías iban a poner a la venta juegos basados en el primer libro (o la primera película, como quieras), al final Electronic Arts, que tendrá listo su juego para el estreno cinematográfico de la segunda parte, ha decidido sacar directamente *Las dos Torres*, aunque el juego ofrecerá también algunos de los momentos más espectaculares del primer film, como la lucha en las minas de Moria.

Las imágenes que has visto son muy diferentes porque los juegos también lo son. El título de Universal está previsto para noviembre con el nombre de la *Comunidad del Anillo*.



Las dos torres, de Electronic Arts se basará directamente en las películas.

Más clásicos de Square

Hola PlayManía. Me gustaría saber si Sony tiene previsto sacar la versión para PSOne de *Chrono Trigger*, aunque sólo sea en inglés como ha hecho con *FFVI*. ¿Hay posibilidades o está totalmente descartado?

✉ José Miguel (Valencia)

Aunque no te podemos dar un no categórico (nunca se sabe), es bastante difícil. Pese a la calidad de *Chrono Trigger*, este juego no tiene el tirón de un *Final Fantasy*, lo que dificulta la maniobra.



Es difícil que *Chrono Trigger* salga en PlayStation a estas alturas, aunque...

Oliver y Benji en PS2

Hola playmaníacos, os sigo desde el número 1 y me gustaría saber si sacarán algún juego para PS2 sobre la serie "Campeones". Espero impaciente vuestra respuesta.

✉ Anónimo (Mallorca)

Pues no está previsto que este juego de fútbol tan particular aparezca en PS2, aunque sí va a salir en GameCube.

Nuevos Final Fantasy

Hola playmaníacos llevo leyendo la PlayManía desde el número 1. Soy un fanático de la saga *Final Fantasy* y he oído en Internet que van a sacar *Final Fantasy Gaiden* que es el *Final Fantasy 8* desde lo que le ocurrió a Seifer, Viento y Trueno; ¿es eso cierto? Y que también van a sacar la 2ª parte de *Final Fantasy 7, 8, 9* para PS2 ¿eso también es cierto?

✉ Javi Imbernon López (e-mail)

Efectivamente, existen esos rumores, pero hace meses que están paralizados y no se sabe nada nuevo al respecto.

Nos parece muy extraño que a estas alturas Square vaya a hacer segundas partes de esos juegos, cuando es algo que no ha hecho nunca. No veríamos tan raro que recopilaran los *FF* de PSOne en un DVD para PS2 incluyendo algunas mejoras o algunas novedades y extras. De todos modos, lo dicho, no hay ninguna base fiable en todos estos rumores.

Gabe Logan en PS2

Soy un gran aficionado a *Syphon Filter* y quería saber si va a ver alguna entrega para PlayStation 2.

✉ Juan Pomaron Cristóbal (e-mail)

Estaba previsto que la saga *Syphon Filter* continuara en PS2 y todos esperábamos que el E3 se vieran algunas imágenes o al menos se dijera algo al respecto. Sin embargo, nos hemos quedado con las ganas y nos toca seguir esperando a ver qué pasa con Logan. En cuanto sepamos algo, tranquilo que lo diremos.

Todavía no se sabe nada del ansiado regreso de Logan.

El Criticón

¡Qué bonito es el verano!

• TENEMOS MÁS TIEMPO PARA JUGAR, con esto de las vacaciones y todo eso podemos estar horas conectados a la consola. Es estupendo, porque además de todo, en verano salen tantos juegos, es tanta la cantidad de novedades que no sabemos por dónde empezar... Vale, soy un poco irónico, pero es que parece mentira que cuando más podemos jugar, menos juegos haya...

• Y LUEGO LLEGA LA NAVIDAD, que es total porque empieza en septiembre, con los anuncios de turrón, y trae arrastras los exámenes, las fiestas, las compras... Todo menos tiempo libre, pero... ¡todos los juegos del mundo al mismo tiempo! Bueno, podemos hacer una lista para saber qué comprar el verano siguiente...

• TE PUEDES LLEVAR DE PASEO LA CONSOLA, sobre todo la PSOne, que como es pequeña y tiene pantalla propia y esas cosas, pues viene muy bien, ¿no? Lástima que ya esté un poco crecidito para jugar a *ET*, *Dexter's Laboratoy*, *Super Nenas*... A lo mejor no me he enterado bien y no es que PlayStation sea más pequeña en tamaño, sino en edad. Y tú, ¿te apuntas a la moda "diver"?

• SALEN LOS INFORMES ANTI-VIDEOJUEGOS, es una norma, en Navidad y en verano, todos a decir que jugar es malo, que si no los jugueteros no venden, cómo sois.
Ya sabéis, si jugáis más de una hora al día es que sois adictos y podéis tener problemas. Las adicciones son muy malas, así que tampoco leáis más de una hora, no veáis la tele más de 60 minutos... ¿cómo lo hacemos con el cine? Vale, pues no vayáis...



Da la nota con tu PS2

¿Quieres aprovechar las posibilidades de sonido de tu PS2 y no sabes cómo? Tranquilo, aquí tienes una comparativa de los mejores equipos de audio compatibles y todas las explicaciones que necesitas.

Los que lleváis poco en esto de los videojuegos podéis pensar que las bandas sonoras orquestadas o con canciones llevan toda la vida entre nosotros. Pero no. Aunque parezca mentira, hasta que Sega no puso en el mercado en 1988 su consola de 16 bits Megadrive ni siquiera se podía disfrutar de sonido estéreo. El año clave para la evolución del sonido fue 1994, cuando Sega y Sony lanzaron sus consolas de 32 bits, equipadas con potentes chips de sonido y basadas en el CD. La calidad de sonido estaba asegurada para los videojuegos.

Cuando ya parecía que la cosa se había estancado en el estéreo, llegó el sonido 3D a los cines y revolucionó el concepto de "escuchar". Pasamos de simplemente "oír" a "sentir" como las balas nos rozaban.

Con el lanzamiento de PS2 tenemos la posibilidad de lograr en casa lo que experimentamos en el cine. Como ya sabréis, PS2 es capaz de proporcionar desde el simple sonido estéreo hasta el 5.1 real, gracias, entre otras cosas, al uso del DVD como soporte. Sin embargo, la cosa no es tan sencilla como meter un juego o una peli en DVD y ponerse a disfrutar de sonido envolvente.

¿QUÉ NECESITAMOS PARA DISFRUTAR DE SONIDO 3D?

Tanto si queremos jugar como si queremos ver películas aprovechando los nuevos sistemas de sonido, está claro que necesitaremos el apoyo de algunos componentes extra, en función de cuales sean nuestros objetivos y nuestras expectativas.

Si lo que buscamos es un simple sonido estéreo, sólo necesitamos una



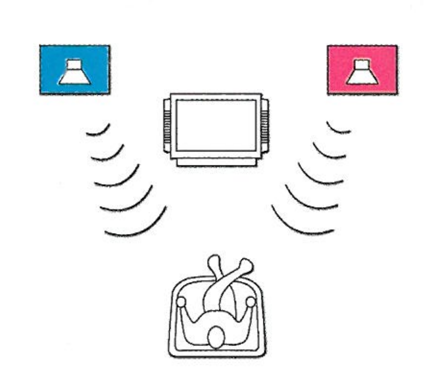
¿HAS OÍDO ESO DETRÁS DE TI?

→ LOS DISTINTOS SISTEMAS

No todos los sistemas de sonido son iguales y no todos proporcionan las mismas sensaciones. En estos esquemas te vamos a explicar las diferencias entre los principales estándares, todos ellos reproducibles con una PS2.

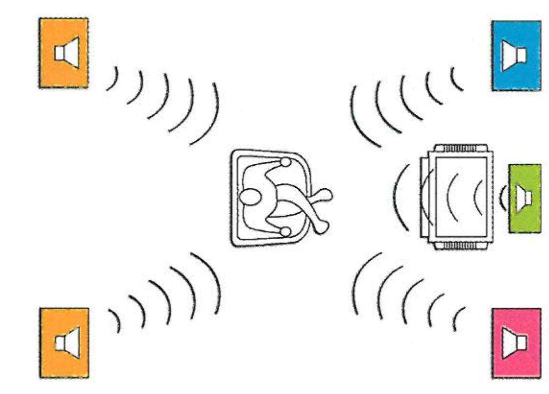


■ ESTÉREO



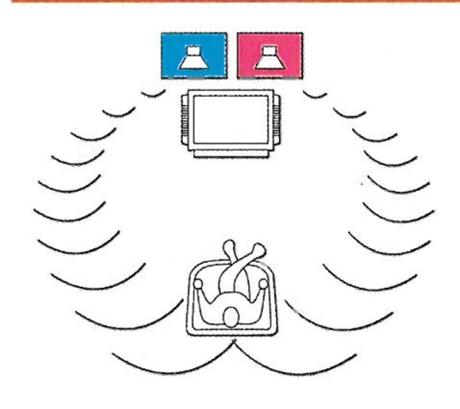
La opción más simple. La señal está compuesta por dos canales frontales independientes, izquierdo y derecho. Es el estándar más usado y el que no requiere de ningún equipo extra, aunque tampoco obtendrás resultados espectaculares.

■ SURROUND



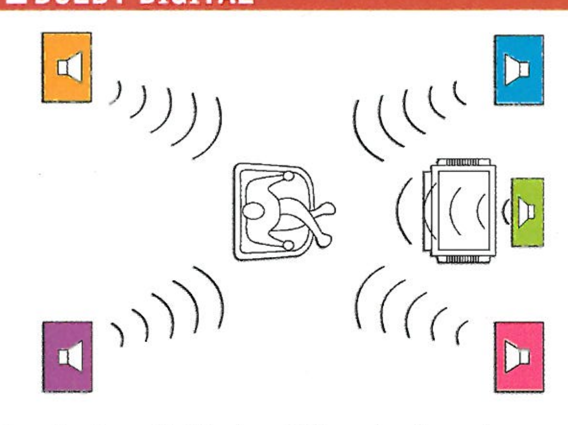
Este sistema ofrece un sonido posicional 3D aunque algo desfasado. Existen 4 canales independientes, tres frontales y uno trasero. Éste último se reproduce por dos satélites, pero se trata de un sólo canal monofónico. Necesitarás de un decodificador compatible pero no tendrás que usar el cable óptico.

■ VIRTUAL DOLBY



Gracias al uso de altavoces bipolares y complejas técnicas, se consigue expandir el sonido y crear un canal trasero fantasma, dando así una sensación 3D bastante lograda. Necesitas un equipo de altavoces especial y el cable óptico.

■ DOLBY DIGITAL



La opción más completa. Al igual que el DTS, reproduce cinco canales independientes, logrando así una inmersión total. Además de mucho espacio, necesitas de un decodificador compatible, conectado a PS2 mediante el cable óptico, y de un conjunto completo de altavoces, a ser posible, de igual tamaño.

televisión estéreo y no usar un cable RFU (de antena). Si dentro del estéreo queremos algo más de calidad, podemos conectar la consola a cualquier cadena de música o a un equipo de altavoces estéreo, para lo que no necesitamos más que el cable que viene de serie con la consola.

Para el resto de formatos (Dolby Digital, DTS, Dolby Surround, etc), la cosa se vuelve más compleja. La consola sólo es capaz de extraer esa señal multicanal del disco, pero no de separarla en los distintos canales que la componen. Para ello necesitamos un decodificador que se ocupe de interpretar la señal multicanal, separarla y amplificarla. Además, necesitamos un juego de altavoces que reproduzcan las señales, claro. Eso sí, para conectar nuestra PS2 al decodificador es imprescindible el cable óptico.

Para aprovechar todas las opciones de sonido de tu PS2 puedes optar entre distintas posibilidades que dependerán de tus necesidades y tu bolsillo.

Con esta configuración estaremos en condiciones de obtener cualquier formato de sonido 3D, pudiendo disfrutar de los mismos efectos que en una sala de cine, aunque su calidad, como siempre, dependerá de lo que estemos dispuestos a pagar. Un equipo de gama media, con decodificador y altavoces, suele rondar los 500 €.

Una opción intermedia es el Virtual Dolby Surround. Este invento de los laboratorios Dolby, consigue emular un campo sonoro 3D virtual por medio de un simple sistema de dos altavoces. Gracias a complicados algoritmos en el procesamiento de la

ACLARANDO LAS COSAS...

→ Diccionario

Seguro que más de uno todavía no tiene muy claro que es lo que hace el subwoofer, o que diferencia hay entre el cable coaxial y el óptico. Aquí tenéis unas definiciones "de andar por casa" de algunos de los términos más usados cuando se habla de sistemas de sonido.

- **ALTAS FRECUENCIAS:** son las producidas, por ejemplo, por los platillos de una batería en cualquier canción. Hay que tener cuidado al ajustarlas, pues es probable que en muchas ocasiones y a un volumen alto, "desaparezcan" ante el embate de los graves, lo que hace que el sonido pierda claridad.
- **BAJAS FRECUENCIAS:** al hablar de ellas, nos estamos refiriendo a los graves. Esa "parte" del sonido producida por un bajo en una canción, o por una explosión en una película.
- **CABLE COAXIAL:** un tipo de cable diseñado para transmitir datos de forma digital. A pesar de que también sirve para obtener sonido 3D real, PS2 no viene equipada con este tipo de conector, por lo que un decodificador que disponga sólo de esta opción, no os servirá para vuestros propósitos.
- **CANAL:** secuencias de audio diferentes que conforman un mismo sonido y que se reproducen a la vez. Es decir, "puntos de vista" diferentes de un mismo sonido, en los que lo único que cambia es la procedencia física. Mira a un objeto y cierra uno de los ojos alternativamente. Cada una de esas dos imágenes del mismo objeto, pero ligeramente diferentes, sería un canal de audio.
- **DTS:** abreviatura de Digital Theatre System. Es el actual rival del aclamado formato Dolby Digital. Se diferencia de éste por comprimir el sonido a un menor ratio, consiguiendo mayor definición. Sin embargo, y debido a esa menor compresión, este sistema ocupa mucho más espacio en el disco, por lo que su uso es escaso.
- **SEÑAL ANALÓGICA:** en nuestro contexto, se trata de un forma de envío de datos mediante la cual sólo se pueden transmitir un máximo de 4 canales independientes. Para ello se usan cables de "los de toda la vida", ya que no requiere de ninguna especificación especial.



- **SEÑAL DIGITAL:** al contrario de la analógica, mediante esta tipo de señal se pueden transmitir los 6 canales independientes necesarios para reproducir el auténtico sonido envolvente digital. Es necesario usar cables y conectores especiales, como el coaxial u óptico.
- **SUBWOOFER:** altavoz dedicado única y exclusivamente a reproducir las bajas frecuencias. Con este apoyo se consigue una mayor profundidad del sonido y unos efectos más contundentes. Debe ser de un tamaño considerable y, si es posible, fabricado en madera. Colócalo siempre en una esquina de la habitación y conseguirás mejores resultados.
- **THX:** no es un sistema de sonido 3D en sí. Es una certificación de calidad que garantiza que una sala o equipo está preparada para reproducir el sonido tal y como fue pensado por su creador, mediante la aplicación de distintas técnicas, como filtros de reecualización y nivelaciones tímbricas.



COMPRA OBLIGADA

→El cable óptico

Un elemento imprescindible si quieres obtener sonido 5.1 real o Virtual Dolby Surround. Con él trasmitirás la señal digital de la PS2 al decodificador, para que este último la divida en los distintos canales independientes. A pesar de su simple aspecto, se trata de un cable compuesto de fibra óptica, lo que justifica su alto precio, que ronda los 24 €.



OJITO CON LAS COMPRAS

→El decodificador

A la hora de comprar un decodificador, debes tener cuidado con las ofertas, pues muchos de estos aparatos han quedado ya desfasados y no son compatibles con Dolby Digital ni DTS. Tan sólo ofrecen la posibilidad de usar sistemas de sonido posicional más antiguos y menos realistas, como el Dolby Surround y Pro Logic. Otra de tus exigencias debe ser que vengan equipados con una entrada de sonido óptica para poder usar el flamante cable óptico que te acabas de comprar...

A LA HORA DE JUGAR

→Mucha variedad

Los distintos sistemas usados en los juegos, dependen de en que momento de la partida estés. Mientras que para las escenas cinemáticas es posible usar el 5.1 real, para el desarrollo se suele optar por el Dolby Surround.
- **ESTÉREO: el 100% de los juegos ofrecen esta posibilidad.**
- **DOLBY SURROUND: juegos como *Medal of Honor Frontline* y *Wipeout Fusion* usan este sistema posicional.**
- **DOLBY DIGITAL: en las secuencias cinemáticas de *Final Fantasy X* y *Metal Gear Solid 2* se puede disfrutar de este espectacular sistema.**
- **DTS: aunque emulado por software, *SSX Tricky* logra reproducir sonido 3D posicional.**





→SOUND STATION 2 Y 3

Distribuidor **Logic 3** | Tipo de Sonido **2.1** | Precio **89,95 € (14.966 ptas.)**

Para los que buscan un equipo sin muchas pretensiones



Si optas por la opción básica, la del sonido 2.1, cualquiera de los dos pueden ser una buena compra, ya que sólo se diferencian en el aspecto. Con ellos conseguirás más potencia y calidad de sonido que con una TV. El subwoofer reproduce las bajas frecuencias con nitidez y contundencia y los altavoces satélite cumplen con eficiencia. En cuanto a controles, anda bastante escaso, ya que sólo se puede regular la intensidad de los graves, y no trae mando a distancia. Eso sí, en cuestión de cables no echarás ninguno en falta. Sin embargo, han sido superados, tanto en precio como en prestaciones, por el sistema de Hercules.

señal, es capaz de crear un canal trasero "fantasma", dando como resultado una sensación 3D bastante realista y contundente.

Si apenas ves películas en tu PS2, un equipo de sonido 5.1 puede ser una inversión demasiado cara. Para jugar, con el sonido 3D Virtual te sobra.

¿MERECE LA PENA COMPRAR UN EQUIPO 5.1?

Está claro que ésta es la pregunta clave a la hora de enfrentarse al desembolso que supone la compra de un equipo de sonido. La respuesta no es sencilla, ya que depende de cuáles sean tus expectativas y cuál sea el uso que des a tu consola.

Si disfrutas de las funciones de tu PS2 como vídeo DVD, deberías hacerte con un equipo 5.1, ya que así es como vas a disfrutar plenamente de las ventajas de este soporte digital. Con tu sistema Home Cinema instalado y con una película de sonido potente vas a alucinar en el salón de casa como si estuvieras en un cine.

Eso sí, si vas a usar la consola básicamente para jugar, a lo mejor no te merece la pena realizar semejante desembolso. Y es que, a día de hoy, muy pocos juegos están preparados para ofrecer sistemas como el Dolby Digital. Todos vienen en estéreo, algunos ofrecen sonido envolvente inferior al Dolby Digital, como el Dolby Surround o de desarrollo propio, como el sistema 3D virtual usado por Konami en *Silent Hill 2*. Unos pocos sí que ofrecen 5.1, pero en intros o secuencias cinemáticas.

Y EN UN FUTURO CERCANO...

Afortunadamente, todo esto parece que puede cambiar en un futuro no muy lejano, pues ya hay compañías que han encontrado soluciones a la incapacidad de la PS2 para crear sonido envolvente real por hardware. Criterion, creadora del motor 3D Renderware que se usa en el desarrollo de muchísimos juegos, ha prometido que implantará en las próximas versiones de su herramienta la posibilidad de crear sonido 5.1 real a través de software, lo que facilitará que los juegos desarrollados con Renderware lo incluyan.

Por su parte, Factor 5, creadores de *Rogue Leader* para GameCube, ha decidido comercializar su sistema Dolby Pro Logic II, con el que ha conseguido reproducir un campo sonoro en tres dimensiones bastante realista, que pronto se usará en títulos de otras compañías y para otras consolas, entre ellas PS2.

Con todo esto en mente, ya sabes. Si eres un cinéfilo, hazte con un equipo Dolby Digital. Si usas la consola principalmente para jugar, lo mejor es que de momento no inviertas a lo bestia en un sistema 5.1 que tus juegos todavía no pueden aprovechar. Nuestro consejo es que te hagas con un sistema Virtual Dolby Surround, mucho más barato y que ofrece unas sensaciones más que contundentes. Mira los equipos de la comparativa y elige según tus gustos, necesidades y bolsillo.

->CREATIVE PS 2000 DIGITAL

Distr. **Creative** | Sonido **5.1 (virtual)** | Precio **128,95 € (21.445 ptas.)**

Sensaciones envolventes

No os dejéis engañar por su aspecto. Este equipo es capaz de realzar el sonido de juegos y películas hasta límites insospechados. La calidad del sonido es difícilmente superable por equipos 2.1, gracias a su excelente altavoz bipolar y su el magnífico subwoofer. A su notable potencia, hay que añadir una serie ecualizaciones para adaptarlo a lo que estemos escuchando en ese momento. Y si usáis la opción Virtual Dolby Digital, flipareís con el efecto 3D que produce. Viene equipado con todas las entradas digitales y analógicas posibles, un surtido en cables inmejorable y un cómodo mando a distancia. Si no tienes dinero para un equipo 5.1 real, esta es la mejor opción.





->CREATIVE INSPIRE 5700 5.1

Distribuidor **Creative** | Sonido **5.1** | Precio **437,95 € (72.878 ptas.)**

Más espectacular imposible

La opción más completa, espectacular...y cara. Si no tenéis problemas de dinero, con el sistema 5.1 de Creative obtendréis una inmersión sonora total. Equipado con 5 satélites, un decodificador y un gran subwoofer, es capaz de ofrecer sensaciones muy superiores al del resto de equipos de la comparativa. Es compatible con los principales sistemas de sonido 3D, como DTS y Dolby Digital, y trae todos los cables necesarios para "enchufarlo" a cualquier cosa. Dispone de un útil mando a distancia y tiene un diseño compacto para un equipo de estas características. Le falta un pelín de potencia si se usa en salas muy amplias. Aún así, alucinante, creednos.



->HERCULES XSP 210

Distribuidor **Hercules** | Tipo de Sonido **2.1** | Precio **65,95 € (10.973 ptas.)**

Sonido estéreo sorprendente

Un equipo 2.1 sorprendente. No sólo tiene una potencia más que suficiente para cualquier habitación y un subwoofer la mar de eficiente, sino que también ofrece opciones de control por encima de lo que suele verse en estos equipos. Además de los graves, es posible regular las altas frecuencias e incluso activar un modo 3D que le añade un leve toque de reverberación al sonido muy apropiado. Sus satélites están "partidos" por la mitad, de forma que la parte superior se puede orientar hacia los lados, con lo que se consigue repartir mucho mejor el sonido. En su contra tiene la ausencia de los cables de conexión apropiados, aunque por ese ajustadísimo precio, tampoco se puede pedir más. El mejor equipo 2.1, aunque un poco grande.



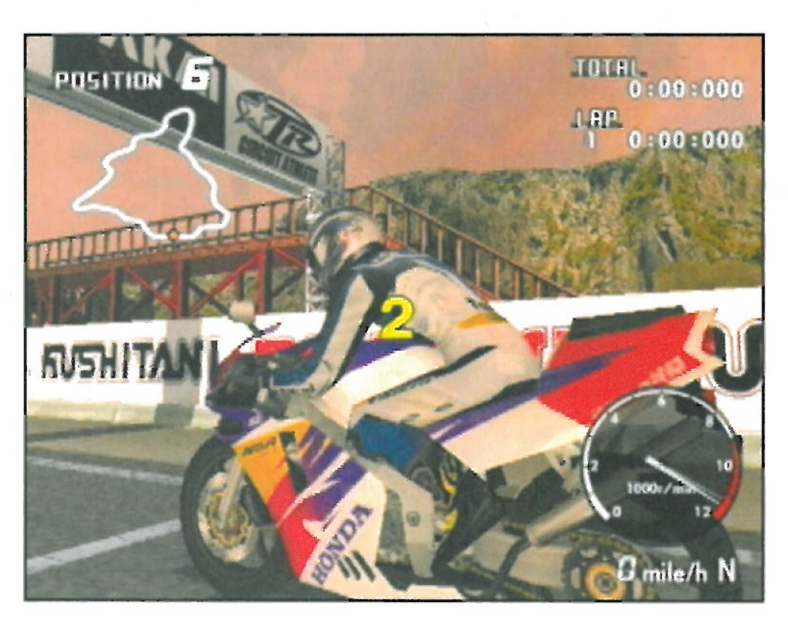
	TIPO DE SONIDO	ENTRADA ÓPTICA	MANDO A DISTANCIA	ECUALIZACIONES	EXIGENCIA DE ESPACIO	POTENCIA	CALIDAD DE SONIDO	CONTENIDO	PRECIO	CALIDAD /PRECIO	VALORACIÓN
SOUND STATION 2 Y 3	Estéreo (2.1)	No	No	No	Baja	B	B	MB	89,95 €	R	B
HERCULES XPS 210	Estéreo (2.1)	No	No	Sí	Alta	MB	MB	R	65,95 €	MB	MB
CREATIVE VIRTUAL	Virtual Dolby Digital (2.1-5.1)	Sí	Sí	Sí	Media	E	E	E	128,95 €	MB	E
CREATIVE 5700	Envolvente (5.1)	Sí	Sí	Sí	Muy alta	MB	E	E	437,95 €	MB	MB

Compañía **Ubi Soft** | Género **Velocidad** | Fecha prevista **Finales de Agosto**

Como Gran Turismo, pero en motos

RIDING SPIRITS

¿Te gustaría disfrutar del concepto de juego de *Gran Turismo* pero con motos en lugar de coches? Pues pronto tus deseos se harán realidad...



Más de dos años han sido necesarios para que el grupo de desarrollo Spike diera forma a su ambicioso proyecto: realizar un título con el concepto de juego de *Gran Turismo* pero en el que las protagonistas sean las motos en lugar de los coches. Y ya lo tienen casi terminado: *Riding Spirits* llegará pronto a nuestras tiendas de la mano de Ubi Soft.

Desde la primera partida encontraremos claras referencias al título de Polyphony Digital. No en vano en el modo principal deberemos acudir al mercado a comprar nuestra primera moto (además del traje y casco) y lanzarnos a competir en el gran abanico de competiciones de las diversas categorías. Según vayamos ganando trofeos podremos ir comprando y acumulando nuevos modelos en nuestro garaje, amén de poder efectuar todo tipo de arreglos mecánicos para mejorar las que ya tengamos en nuestro poder. Os suena, ¿verdad?

Si esto os parece atractivo, debéis saber además que *Riding Spirits* contará con más de 200 motos, todas ellas reales y recreadas con todo lujo de detalles. Honda, Yamaha, Kawasaki, Suzuki... no faltará ninguna marca de prestigio. El nivel de realismo se mantiene incluso en detalles como cascos o trajes, donde también estarán las firmas más conocidas, como Arai o Alpine Stars.

Gráficamente, el juego apunta maneras. Si bien los circuitos parecen un tanto sosos, esto se compensará con una buena sensación de velocidad y un brillante modelado de las motos... aunque por supuesto este apartado no va a llegar a las altísimas cotas de calidad de *GT3*.

Un exigente y realista control y varios modos de juego secundarios completarán un título que seguro que hará las delicias de todo "motero" poseedor de una PS2.

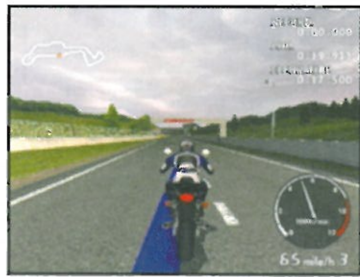
LA CLAVE Un título con un atractivo concepto de juego que ya os podemos adelantar que encantará a los aficionados a las motos. Promete. **PRIMERA IMPRESIÓN**



La Kawasaki Ninja ZX-6 es uno de los más de 200 modelos con los que contará *Riding Spirits*.



Además, habrá un par de modos de juego para dos jugadores a pantalla partida.



El modo Práctica tendrá una serie de pruebas parecidas a las licencias de los *Gran Turismo*.

Compañía **Ubi Soft** | Género **Rol** | Fecha prevista **Julio**

Un juego de rol de..."crianza"

JADE COCOON 2

Digimon, Pokémon... parece que la dichosa moda de criar "monstruitos" no cesa, a la que pronto se unirá este juego de rol para PS2.

Ahora que los juegos de rol están viviendo su momento más dulce en PS2, con el reinado de *Final Fantasy X* a la cabeza, la afluencia de juegos pertenecientes a este género no va a parar. El mes que viene le tocará el turno a este *Jade Cocoon 2*, secuela de un juego de PSOne que pasó por estos lares con más pena que gloria...

Jade Cocoon 2 adoptará un esquema de juego similar al de aventuras de PSOne como *Azure´s Dream* o *Monster Farm*, en los que un joven destinado a salvar el mundo debe adiestrar a una serie de monstruos para que le ayuden en los combates y llegar así hasta el objetivo que le ha sido encomendado.

Esta fórmula triunfa en los Estados Unidos, pero aquí, nunca ha cuajado. Quizás el primero en lograrlo sea este *Jade Cocoon 2*, ya que contará con un atractivo apartado gráfico completamente poligonal, una historia interesante y unas posibilidades de juego bastante amplias, entre las que destacarán la necesidad de realizar trabajitos para poder sacar adelante nuestra camada de monstruos. Pero sin duda, lo mejor del juego será su divertido sistema de cría de los "bichos", en el que seremos testigos de todas las fases del desarrollo de nuestras criaturas, desde el momento en que salen del huevo hasta que son capaces de "combinarse" con otros seres. Con ellos libraremos unos combates por turnos, en los que la estrategia y la afinidad a los elementos (Fuego, Agua...) llevarán la voz cantante.En fin parece un juego entretenido, sin más.



Uno de los grandes inconvenientes de *Jade Cocoon 2* es que nos llegará sin traducir al castellano, algo que impedirá seguir la historia y comprender las opciones a buena parte de los usuarios.





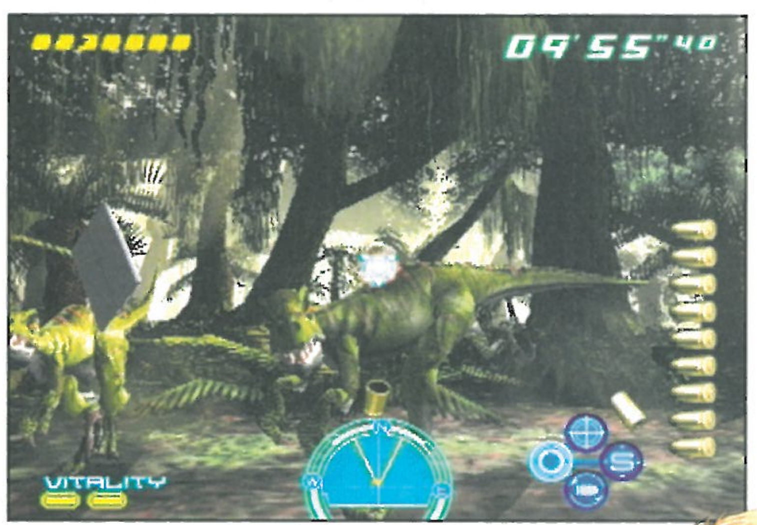
LA CLAVE Es el primer juego de rol de estas características, y por eso hay que darle un voto de confianza... **PRIMERA IMPRESIÓN** B

Compañía **Capcom** | Género **Arcade de pistola** | Fecha prevista **Septiembre**

Y ahora... con dinosaurios

DINOSTALKER

La serie de arcades de pistola _Gun Survivor_ se prepara para recibir por primera vez dinosaurios en lugar de zombis. Desempolva tu G-Con2...



Los dinosaurios estarán mucho mejor acabados que los zombies de la anterior entrega, además de moverse de forma mucho más rápida y fluida. Vamos, que asustan de verdad.





La serie de juegos de pistola de Capcom *Gun Survivor* recibirá pronto la tercera entrega. Su título será *Dinostalker* y en él ya no habrá que eliminar a los zombis de *Resident Evil* sino que nuestras "víctimas" serán en esta ocasión los dinosaurios de *Dino Crisis*.

Afortunadamente, todo parece indicar que *Dinostalker* superará el mediocre tono general que la serie ha "padecido" hasta ahora. Aunque la niebla seguirá presente en los exteriores, gráficamente ganará bastante al mostrar unos dinosaurios bien detallados que se mueven mucho mejor que los zombis de *Gun Survivor 2*. Esta mejora general se mantendrá en los escenarios, donde además podremos destrozarlo casi todo.

Una vez más, por ahora nos queda la duda del control. Como recordaréis, en esta serie la acción no se desarrolla sobre los típicos raíles sino que tendremos libertad para movernos a nuestro antojo por el escenario... y de momento sigue resultando un tanto incómodo movernos al mismo tiempo que disparamos, recargamos, cambiamos de arma, etc. Hasta tal punto resulta extraño, que parece más asequible jugarlo con el Dual Shock 2 que con la G-Con 2. No obstante, deberemos esperar a jugar con una versión totalmente terminada para pronunciarnos definitivamente.

LA CLAVE *Dinostalker* superará notablemente al anterior *Gun Survivor*. Habrá que ver si se solucionan los problemillas con el control... **PRIMERA IMPRESIÓN** MB



Compañía **Infogrames** | Género **Acción** | Fecha prevista **Julio**

Vuelven los Hombres de Negro

MIB2: ALIEN ESCAPE

Coincidiendo con el estreno de la segunda película en los cines, los Men In Black van a cumplir la misión que tenían pendiente en PS2.

Infogrames ya tiene a punto el primer juego de los Hombres de Negro en PS2, un título que adoptará las maneras de un juego de acción en el que los disparos y un control asequible serán su espina dorsal.

Al igual que en las películas, en *MIB 2* nos encontraremos con los agentes J y K, a los que tendremos que manejar para perseguir a los alienígenas que viven al margen de la ley en la Tierra, los cuales, lógicamente, no se van a entregar por las buenas. Para ello contaremos con un puñado de destructivas armas, todas ellas inspiradas en las que aparecen en ambos films, y una serie de acciones, como andar lateralmente o rodar por el suelo, que nos permitirán esquivar los cientos de disparos con los que nos atosigarán los enemigos interplanetarios.

No obstante, mucho tienen que cambiar las cosas para que *MIB2* destaque en algún apartado, porque gráficamente no es brillante y su desarrollo es más bien monótono, aunque llegará doblado por los mismos actores de la "peli".



En compañía de J y K tendremos que perseguir y dar caza a algunos criminales interplanetarios, haciendo uso de una larga lista de armas aparecidas en ambas películas.





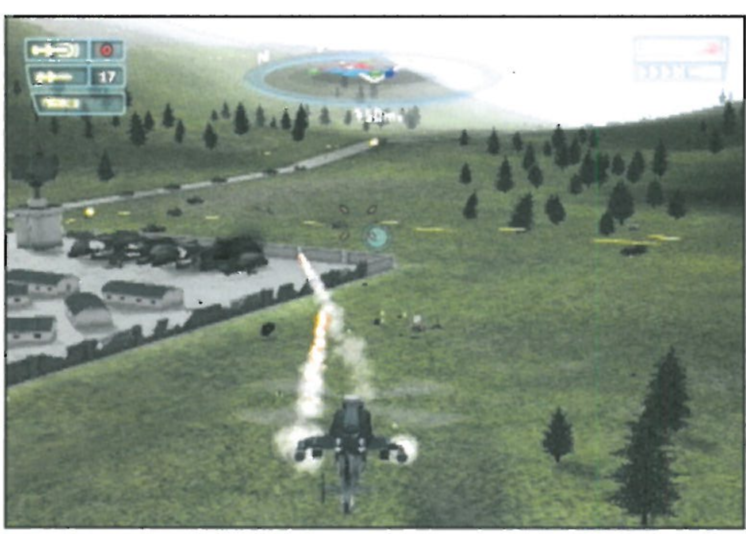
LA CLAVE Un juego de acción clásico, con mucho disparo y fuego de artificio, pero que puede resultar demasiado repetitivo. **PRIMERA IMPRESIÓN** R

Compañía **Virgin** | Género **Acción** | Fecha prevista **Septiembre**

Ataque aéreo por sorpresa

FIRE BLADE

Por más que lo intentan, los helicópteros no consiguen derribar a *Ace Combat* de su puesto como el rey de los cielos...¿lo conseguirá éste?



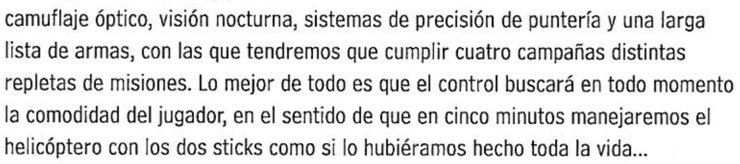
El helicóptero que manejamos en *Fire Blade* os recordará al Coche Fantástico, porque en cada misión descubriréis un nuevo gadget, una nueva función o un nuevo tipo de disparo con la que arrasar.





Lejos de ser una propuesta rompedora, *Fire Blade* intentará ahondar en un género tan castigado como el del combate aéreo, en el que la saga *Ace Combat* se sigue mostrando intratable.

En *Fire Blade* controlaremos un helicoptero dotado con el último grito en tecnología, como camuflaje óptico, visión nocturna, sistemas de precisión de puntería y una larga lista de armas, con las que tendremos que cumplir cuatro campañas distintas repletas de misiones. Lo mejor de todo es que el control buscará en todo momento la comodidad del jugador, en el sentido de que en cinco minutos manejaremos el helicóptero con los dos sticks como si lo hubiéramos hecho toda la vida...



Puede que gráficamente no vaya a ser una joya, pero su variado planteamiento, la originalidad de ciertas misiones y la espectacularidad de algunas funciones del helicoptero garantizarán más de un buen momento a los mandos de este juego, que al fin y al cabo es lo que todos buscamos ¿no?

LA CLAVE Va a ser, probablemente, el mejor juego de combate aéreo con helicopteros, y además pondrá en pantalla ideas muy originales. **PRIMERA IMPRESIÓN** B

Compañía **Capcom** | Género **Lucha** | Fecha prevista **Septiembre**

El último puñetazo de PSOne

CAPCOM VS SNK 2000 PRO

PSOne se resiste a caer, y por eso seguirá sorprendiendo con títulos tan buenos como éste.

Capcom se va a despedir de los usuarios de PSOne con la conversión de uno de sus últims "crossover" o título que reune a los personajes de varios juegos, en el que tienen cabida los luchadores más emblemáticos de Capcom y la "desaparecida" factoría SNK, como Ryu, Ken o Kyo Kusunagi.

La principal virtud de *Capcom Vs SNK 2000 Pro* va a ser la forma de disputar los combates, ya que aparte de los típicos uno contra uno, podremos participar en peleas por equipos con un máximo de 4 luchadores, con los que la diversión va a estar garantizada. A la cita tampoco van a faltar los golpes especiales, la sencillez de manejo ni un abultado elenco de luchadores, que superará la increíble cantidad de 30 personajes. Además, gráficamente tampoco va a tener que envidiar nada a su hermano mayor de PS2, ya que conservará todos los modos de juego y los extras (como las galerías de imágenes) y tanto luchadores como escenarios conservarán casi todos los frames de animación.

En fin, parece que la lucha se va a despedir el mes que viene por la puerta grande... aunque tendrá un fallo importante: los tiempos de carga.





En total habrá más de 30 personajes de las sagas más famosas de Capcom y SNK.



El control unirá la sencillez de *Street Fighter* con un apartado gráfico más propio de PS2.

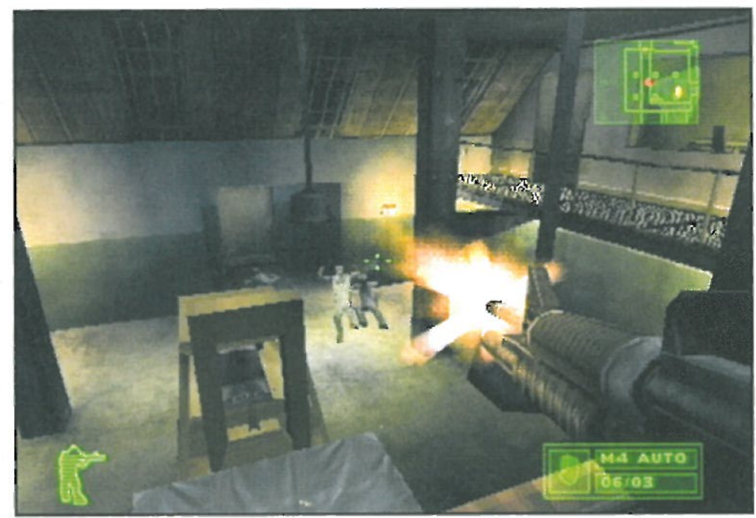
LA CLAVE Ryu, Blanka y compañía se vestirán de gala para despedirse de todos los usuarios de PSOne con un título brillante. **PRIMERA IMPRESIÓN** MB

Compañía **Friendware** | Género **Shoot'em up** | Fecha prevista **17 de Julio**

PSOne seguirá dando guerra

DELTA FORCE URBAN WARFARE

Los 32 bits se preparan para recibir un shooter subjetivo con una pinta muy prometedora.



Además del variado y devastador arsenal, en *Delta Force Urban Warfare* podremos hacer uso de varios gagdets (como gafas de infrarrojos) y habilidades. Todo ello hará que el desarrollo sea variado.





Tras varias apariciones en PC y con una entrega en pleno desarrollo para PS2, Novalogic prepara el estreno de la serie *Delta Force* en PSOne. Desarrollado por Rebellion (responsables de *Alien vs. Predator*), *Urban Warfare* será un shoot´em up en primera persona donde deberemos impedir que un grupo de terroristas desarrollen un arma atómica.

Dentro siempre de las limitaciones del género, este juego incluirá buenas dosis de variedad: habrá infiltración, toques estratégicos, gadgets, habilidades concretas, como mover cuerpos o tomar prisioneros... y por supuesto, muchos tiros, gracias a un arsenal que incluye la nada desdeñable cifra de 20 armas. Técnicamente, además, tiene una pinta bastante prometedora, con buenos detalles gráficos (efectos de luz, explosiones realizadas a base de sistemas de partículas...) y un buen nivel en la IA de los enemigos, aunque a veces se ralentiza un poco y se nota.

Estad atentos, porque si cumple todo lo que promete, podemos estar ante uno de los últimos "pelotazos" para PSOne.

LA CLAVE Dado el poco tiempo de vida que le queda a PSOne, *Urban Warfare* puede ser uno de sus últimos bombazos. Estad muy atentos. **PRIMERA IMPRESIÓN** MB

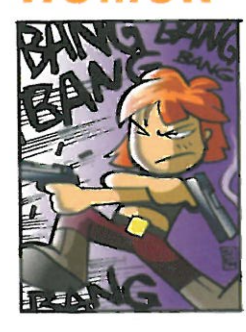






Este mes la cosa va de acción de la buena. ¿Te gustan los juegos de pistola? Pues completa estos pasatiempos y podrás ganar uno de los 20 juegos *Endgame* para PS2 que PlayManía y Planeta sortearemos entre los que nos enviéis las soluciones correctas.

HUMOR









FUGA DE LETRAS

NO ES DE EXTRAÑAR QUE ENTRE TANTO DISPARO CRUZADO Y TANTA ACCIÓN HAYAN DESAPARECIDO UNAS CUANTAS LETRAS DEL MENSAJE CONSOLERO QUE TE HABÍAMOS CONFIADO. Si quieres leerlo correctamente tendrás que recuperar las letras que faltan y componerlo de nuevo, ya que así no hay quien se entere...

DES_E _ _S TIE_ _OS DE_
GR_ _ L_THA_ EN_ORCE_S
H_M_ _ DI_ _RUT_D_ D_
G_A_ _ES JUE_ _S _E _I_PARO
Y E_ _GAME ES _ _A GEN_ _ _
M_E_ _RA _E _ _LO

Solución:

SOPA DE LETRAS

DENTRO DE ENDGAME VISITAREMOS DIVERSAS CIUDADES EUROPEAS PARA DEJAR CONSTANCIA DE NUESTRAS HABILIDADES Y PUNTERÍA CON LA PISTOLA.
Te proponemos un emocionante viaje en nuestra sopa de letras, en la que tendrás que encontrar el nombre de 20 ciudades europeas y españolas. ¡Uff! lo reconocemos, una misión no apta para cualquiera...

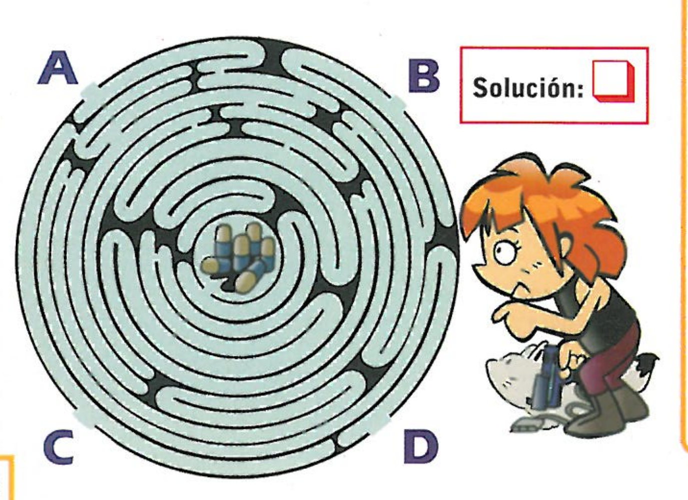


T	N	S	C	H	A	M	S	N	O	C	U	Ñ	Y	A	N	G	T
W	I	F	K	B	G	Q	A	P	M	V	V	T	S	M	T	M	S
G	L	S	D	I	A	P	N	X	L	U	J	I	N	O	S	Q	E
C	R	V	X	N	L	I	E	S	O	L	O	N	D	R	E	S	R
J	E	F	S	G	A	N	T	B	C	W	H	I	X	G	Z	S	A
B	B	M	Z	K	M	H	A	C	O	U	Q	K	T	U	F	U	C
O	C	A	N	O	M	B	U	V	T	S	T	W	R	P	N	C	U
Y	M	W	U	B	N	R	T	K	S	N	B	P	T	M	B	J	B
E	T	G	F	H	I	U	Q	M	E	C	J	A	V	Z	S	Q	K
I	N	Z	H	E	L	S	I	N	K	I	G	R	O	S	L	O	M
C	J	I	M	X	C	E	P	T	M	I	L	I	U	F	T	I	S
A	O	B	S	I	L	L	M	U	U	A	A	S	N	C	W	D	G
V	M	H	U	F	U	A	G	R	N	C	S	L	F	U	P	U	V
E	B	T	V	Y	H	S	Q	I	I	M	G	O	X	H	I	B	M
A	N	E	I	V	Q	K	C	N	C	Z	O	L	T	V	J	L	Y
S	E	L	O	P	A	N	X	J	H	U	W	R	B	U	F	I	C
J	S	I	P	B	H	H	N	I	S	T	M	I	Q	S	Q	N	L
M	U	Y	C	F	W	T	X	O	S	B	N	J	V	I	G	O	P

Ciudades :
DUBLÍN, TURÍN, ESTOCOLMO, MÁLAGA, VIGO, LONDRES, GLASGOW, VIENA, ROMA, BERLÍN, OSLO, MÚNICH, NÁPOLES, MÓNACO, BUCAREST, ATENAS, BRUSELAS, LISBOA, PARÍS, HELSINKI.

LABERINTO

AYUDA A NUESTRA HEROÍNA A RECUPERAR SUS BALAS. Y date prisa, que los malos andan pisándole los talones... Ya sabes, encuentra el único camino que lleva a la munición e indícanos la solución correcta.



Solución:

BASES DEL CONCURSO "PASATIEMPOS".

1. - Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista PlayManía que envíen la página completa, o una fotocopia, con las soluciones correctas a la siguiente dirección:
   HOBBY PRESS. PlayManía. C/ Los Vascos, 17, 2 planta. 28040. Madrid.
   Indicando en el sobre: Pasatiempos PlayManía.
2. - De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán 10 cartas, y sus remitentes serán premiados con un juego *Endgame* para PS2. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero. Hobby Press no se responsabilizará en caso de pérdida por parte del servicio de correos.
3. - Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón entre el 20 de Julio y el 20 de agosto de 2002.
4. - El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso, Planeta DeAgostini y Hobby Press.

Nombre: .... Apellidos: ....
Dirección: ....
Localidad: .... Provincia: ....
C.Postal: .... Teléfono: .... Edad: ....

Guías y trucos



→ Medal of Honor Frontline

PAG. 68

(1ª Parte)

Embárcate con nosotros en este vibrante shoot'em up subjetivo y prepárate para acabar con las fuerzas nazis que invaden Europa.

→ Spider-Man

(Última Parte)

PAG. 78

Llega al final de esta espectacular aventura y descubre todos los secretos que oculta nuestro amigo el trepamuros, que no son pocos...

→ Final Fantasy X

(Última Parte)

Llegamos al final del más largo y sorprendente RPG de la historia. No te pierdas esta entrega donde te explicamos las búsquedas paralelas.



Y ADEMÁS TRUCOS PARA

BLOOD OMEN 2 (PS2)

• **Activar los trucos:**
En el menú principal, pulsa **L1, R1, L2, R2, ■, ●, ●, ▲**. Empieza una partida nueva y tendrás desde el principio la Soul Reaver y la Iron Armor.





4X4 Evolution (PS2)

Todos estos trucos trucos se introducen pausando el juego y luego pulsando las correspondientes combinaciones de botones.

• **Todos los vehículos:**
L1, L2, R1, R2, ■, ■.
No funciona en el Modo Carrera.

• **25.000 dólares extra:**
L2, ■, R1, ■, R1, L1, ●, L2, ■, R2, ■, R1.

• **Más lento: L1, L2, R1, R2, ■, ●.**

• **Más rápido: L1, L2, R1, R2, ■, ■.**

• **Normal: L1, L2, R1, R2, ●, ●.**

Alone in the Dark IV (PS2)

• **Código del panel secreto:**
En la segunda planta de la biblioteca verás un panel secreto que requiere un código, concretamente éste: 3926.

Army Men RTS (PS2)

Estos trucos se activan pulsando **R2** durante el juego. Mientras lo mantienes apretado, pulsa la secuencia de botones correspondiente al truco que quieres. Oirás un sonido de confirmación.

• **Diferentes colores para tu equipo:**
■, ▲, ■, ■, ✖, ●.
Cada vez tendrás un color distinto.

• **Lanzar soldados en paracaídas:**
●, ■, ●, ■, ▲, ▲.

• **5.000 unidades de plástico:**
▲, ●, ■, ✖, ▲, ■.

• **2.000 unidades de electricidad:**
▲, ■, ●, ✖, ▲, ✖.

• **Más recursos: ■, ■, ■, ▲, ●, ✖.**

Britney's Dance Beat (PS2)

• **Bailar junto a Britney Spears:**
Termina todas las audiciones con un personaje y sigue con él en el modo Audición. Podrás bailar 5 canciones con Britney.

• **Desbloquear a Britney Spears en el modo Preview:**
Termina todas las audiciones con un bailarín y contemplarás a la Britney virtual realizar todos sus movimientos.



Burnout (PS2)

•**Modo Duelo:**
Termina el modo Campeonato una vez para desbloquear el modo Duelo contra el Roadster.

• **Roadster:**
Si vences al Roadster en el modo anterior, conseguirás desbloquearlo, además de otra de esas carreras duelo contra otro coche distinto.

Deus Ex (PS2)

• **Modo Dios:**
Pausa el juego, presiona **Select** y pulsa: **L2, R2, L1, R1, Start, Start, Start.**
De este modo activarás la carpeta "Cheats".

Driven (PS2)

Pulsa estas secuencias en el menú principal en función del truco que quieras activar.

• **Todas las pistas:**
↑, ↑, ←, ↓, ←, →, →, ↑.

• **Todos los coches:**
↑, ↓, →, →, ←, ↑, ↑, ↓.

• **Las pistas del modo Historia:**
↓, ←, ↑, →, →, ↑, ↓, ←.

• **Todos los campeonatos del modo Arcade: →, ←, ↑, →, ↓, ↓, ←, ←.**

• **Desbloquear campeonatos en modo Multijugador: ←, ↓, ←, ↑, →, ←, ↓, →.**

Drakan (PS2)

Para activar estos trucos, pulsa y mantén pulsados en este orden **L1, R2, L2, R1**. Sin soltarlos, pulsa las secuencias que te damos a continuación en función de truco que quieras.

• **Dinero fácil: ●, ■, →, ←, ✖, ▲, ↓, ↑.**

• **Aumentar el nivel del jugador:**
■, ▲, ●, ✖, →, ↓, ←, ↑.

• **Aumentar el nivel de tus hechizos:**
↑, ↓, ←, →, →, ←, ↓, ↑.

• **Invencible: ✖, ↓, ▲, ↑, ●, →, ■, ←.**

• **Rellenar salud al máximo:**
▲, ↓, ●, ←, ■, →, ✖, ↑.

Endgame (PS2)

• **La trilogía del mítico Joe Jupiter:**
Supera todos los niveles "Mighty" en el entrenamiento de Cadetes para desbloquear este nuevo modo de juego.

• **Desbloquear la máquina de música:**
Finaliza todos los episodios de la Trilogía del mítico Joe Jupiter y tendrás esta opción disponible en la pantalla de Opciones.

• **Desbloquear nuevas armas:**
Supera el juego en el modo Arcade para desbloquear las nuevas armas. Si acabas el juego con la pistola lograrás la ametralladora. Si lo acabas con ésta, conseguirás el lanza-varas y si te lo acabas con ésta, finalmente te harás con la escopeta.

• **Desbloquear el modo Hiper Arcade:**
Supera el modo Arcade utilizando la escopeta.



Evil Twin (PS2)

Todos estos trucos se introducen en el menú "Códigos":

• **Vidas infinitas: ✖, ■, ▲, ✖, ●.**

• **Super disparos: ●, ▲, ▲, ■, ✖.**

• **Disparos más rápidos: ■, ▲, ✖, ▲, ●.**

• **Rebotes: ●, ■, ●, ▲, ✖.**

• **Visión: ●, ●, ✖, ▲, ■.**

• **Francotirador: ■, ●, ✖, ▲, ●.**

Final Fantasy X (PS2)

• **Atacar primero:**
Pon a tus tres personajes más rápidos en el grupo de combate para conseguir dar el primer golpe siempre que haya un combate. Tras el primer turno, cámbialo por otro si quieres.

• **Manejar mejor al Chocobo:**
Mantén pulsados **L1 + L2 + R1 + R2** y podrás manejar sin demasiados problemas a tu Chocobo.

• **Recompensas por esquivar rayos:**
En la Llanura del Rayo, si esquivas el rayo un determinado número de veces, conseguirás distintos objetos, que son:
5 veces: 2x Pociones.
10 veces: 2 Mega Pociones
20 veces: 2 Esferas de Magia
50 veces: 3 Esferas de Fuerza
100 veces: 3 Esferas de Vitalidad
150 veces: 4 Megaelixires
200 veces: Sello de Venus
Además, si el rayo te toca 30 veces, conseguirás un Éter. Si te toca 80, el premio será un Elixir.

• **Coordenadas de lugares secretos:**
En el juego existen varios lugares escondidos en el mapa que puedes encontrar seleccionando unas coordenadas concretas una vez que te encuentres dentro de la nave voladora.
Aquí tienes unas cuantas, que te llevarán a interesantes lugares:
Templo Baaj: X = 11-16 / Y = 57-63
Desierto de Sanubia: X = 12-16 / Y = 41-45
Cataras de Besaid: X = 29-32 / Y = 73-76
Ruinas de Mi'ihen: X = 33-36 / Y = 55-60
Zona de combate: X = 39-43 / Y = 55-60
Ruinas Omega: X = 69-75 / Y = 33-38

• **Contraseñas del barco volador:**
Es posible acceder a varios lugares ocultos del juego si utilizas estos códigos que te damos a continuación en la lista de comandos que verás en el barco volador:
Contraseña 1: MANODEDIOS
Contraseña 2: VICTORIOSA
Contraseña 3: MURASAME

NO ONE LIVES FOREVER (PS2)

• **Todas las misiones disponibles:**
En el menú principal, ilumina la opción cargar partida, pulsa y mantén presionados **R3 + L3** y a continuación pulsa **✖**.
Aparecerá un nuevo menú donde tendrás disponibles todas las misiones del juego, incluida la de entrenamiento. Pocas veces un truco tan sencillo ha otorgado tantas ventajas, ¿verdad?





S.O.S. TRUCOS

Si estáis atascados en algún juego podéis pedirnos trucos o consejos escribiendo una carta a la dirección de la revista indicando en el sobre "S.O.S. Trucos": Hobby Press. PlayManía. C/Los Vascos nº 17, 2ª Planta. 28040 Madrid. También podéis enviar vuestras consultas a través del correo electrónico, enviando vuestros mensajes a: playmania.trucos@hobbypress.es.

Consiguiendo coches en Gran Turismo 3

Tengo el juego *GT3* de PS2. En el modo Arcade he conseguido todas las copas del modo Fácil y Normal, pero no me da la bonificación de los coches. ¿Por qué? ¿Tengo que tener primero todos los permisos? Gracias.

✉ Aitor Reboredo (Madrid)

Para poder conseguir todos los coches del juego, tienes que superarlo en los modos Normal y Difícil, ya que en el Fácil se desbloquean los mismos coches que en el modo Normal. Lo del tema de los permisos es indiferente.

El muelle de Broken Sword 2

Hola, me llamo Laín y estoy atascado en el *Broken Sword 2*. Cuando estoy en el muelle donde está el guarda y el perro, no sé que hay que hacer para pasárselo. Gracias.

✉ Laín Leciñaña (Burgos)

Ve hacia la caseta y mira por la ventana cómo el guarda tira una botella por la trampilla. Baja al muelle por la izquierda de la caseta y coge el gancho de barco que flota en el agua y con él coge la botella que tiró el vigilante. Vuelve a la caseta, toca la chimenea y vacía en ella el contenido de la botella para abrirla. Una vez abierta, introduce la botella en la chimenea para que el vigilante salga por el humo. Entra por la trampilla de debajo de la cabaña y coge las galletas de perro. Sal por la trampilla y pon una galleta en la plataforma que hay junto al muro de la izquierda, cerca del perro. Cuando éste se coma la galleta, haz que la plataforma caiga con ayuda del gancho del barco. Vuelve a la entrada a los muelles y salta la valla. El resto tendrás que hacerlo tú solo.

Jugando al ajedrez con Harry Potter

Hola amigos, ¿podéis decirme cómo se pasa la tercera parte del juego de ajedrez en *Harry Potter*? No encuentro manera de mover bien las piezas.

✉ José Bustos (Madrid)

En esta tercera parte, empieza desde la casilla de la izquierda y muévete en diagonal arriba-izquierda. Después izquierda, diagonal arriba-izquierda, derecha y diagonal abajo-derecha. ¡Listo! Ajedrez superado.

RE Code: Veronica X

Hola amigos, en el *Code Verónica X*, en el centro de entrenamiento, hay una sala en la que tras colocar un cuadro en la pared, aparece una maqueta y en el patio hay un hueco para encajar "algo". ¿Dónde está?

✉ Miguel Angel (Islas Canarias)

Jugando con Chris, vuelve a la sala donde Claire cogió el dibujo del esqueleto. Evita que el sensor te detecte y ve a la otra puerta. En la otra sala, coloca el picaporte en la puerta que verás. Entra y estarás al otro lado de la pasarela que había en la sala donde Steve mató a su padre. A tu izquierda verás un escritorio. Coge el mini-tanque que hay allí y que es el objeto que andas buscando.

Gex: Deep Cover Gecko (PS)

Para activar los trucos, pausa el juego, y pulsa y mantén presionado el botón **L2** al tiempo que aprietas las combinaciones correspondientes.

- **Selección de nivel y trucos:** ↑, ●, →, ↑, ←, →, ↓.

Quita la pausa y presiona **Select**. Así accederás un menú especial de trucos.

- **Frases de Gex:** ↓, →, ←, ●, ↑, →.

Quita la pausa y pulsa **Select** siempre que quieras que Gex suelte algún comentario.

- **Invencibilidad:** ↓, ↑, ←, ←, ▲, →, ↓.

Head Hunter (PS2)

- **Modo Debug:**

Pulsa y mantén **R1** + ■ y pulsa **Start** durante el juego. Ahora tendrás acceso a todo lo relacionado con el juego, modificar a los enemigos y los niveles, conseguir todos los objetos y armas, pasar de nivel, armamento y vida infinitas...

Medal Of Honor Underground (PS)

Todos estos trucos se introducen en "Options" en el Menú Principal, en Passwords. Introduce las contraseñas y envíalas. Después hay que ir a la pantalla de Secret Cides para activarlo.

- **Super Truco: ENTREZVOUS.**

Sal de la pantalla y vuelve a entrar para teclear PORTECLEFS. Ve a la opción "Secret Codes" y verás como tienes un montón de opciones disponibles: invulnerabilidad, no tener que recargar, munición infinita, el modo Taxi Loco...

- **Balas que rebotan: RICOCHET.**

Se producirá un flash verde en la pantalla.

- **Velocidad de disparo cuatro veces mayor: BALLESVITE.**
- **Invencible: PUISSANCE.**
- **Modo Podoski: LATIREUSE.**

Acabarás con los malos de un sólo disparo.

- **Modo Taxi Loco: AUTODINGUO.**

Tienes 60 segundos para matar a todos los malos del nivel.

- **Galería de imágenes de los porgramadores: MOHUEQUIPE**
- **Caricaturas: MOHDESSINS.**
- **Pantallas e imágenes de la gente de Dream Works: DWIECRANS.**
- **Invencible siempre: ARMOUR.**
- **Munición Infinita: BIG GUN.**

Onimusha (PS2)

- **Uniformes alternativos:**

Cuando acabes el juego por primera vez y hayas grabado, empieza una nueva partida con ese archivo y verás una opción nueva llamada: "Sinnosuke Normal/Special".

La versión especial del traje nos presenta a Samanosuke en el juego disfrazado de Oso Panda con un bebé panda en un bolsillo frontal del disfraz.

Si completas después el juego con un rango "S", conseguirás otro uniforme para Kaede.

- **FMV de *Onimusha 2*:**

Completa el juego y salva la partida. Empieza una nueva partida y verás una nueva opción: "Special Report". Esta opción te mostrará una pequeña secuencia de la secuela del juego.

Peter Pan (PS)

- **Códigos de nivel:**

Selva: RGCKYD
Playa: PGCMMD
Bosque: CNCGKG

RE Code: Verónica X (PS2)

- **Desbloquear Battle Mode:**

Acaba el juego en cualquier dificultad y con cualquier ranking.

- **Jugar con Albert Wesker:**

Acaba el Battle Mode con Chris.

- **Claire alternativa:**

Acaba el Battle Mode con Claire.

- **Opción de vista en primera persona en el modo Combate:**

Completa el juego en el modo fácil o en el normal con cualquier puntuación.

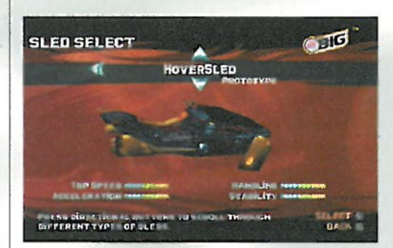
- **Jugar como Steve Burnside en el modo Combate:**

Coge el "Gold Lugers" de la oficina del campamento. La combinación es: rojo, verde, azul y marrón.

Sled Storm (PS2)

Para activar estos trucos, en la pantalla donde pone Press Start, mantén pulsados R1 + L1 y pulsa la secuencia correspondiente.

- **Desbloquear a todos los personajes:** ●, ▲, ●, ▲, ●, ↓.
- **Desbloquear todos los sleds:** ●, ■, ●, ■, ●, ←.
- **Desbloquear todos los circuitos:** ●, ←, ●, →, ●, ↑.
- **Desbloquear el Hover Sled:** ●, ▲, ■, ●, ▲, →.
- **Desbloquearlo todo:** ●, ■, ↑, ●, ▲, ↓.



Spider-Man (PS2)

Estos trucos se activan desde el menú "Specials", introduciendo las siguientes palabras como códigos. Si lo has hecho bien, oirás al Duende reír. Para desactivar los trucos, vuelve a introducirlos.

- **Activar trucos:** ARACHNID

Todos los niveles normales, las secuencias FMV y la galería de imágenes se habrán desbloqueado.

MEDAL OF HONOR: FRONTLINE (PS2)

Los siguientes trucos se introducen tecleando las palabras correspondientes en la máquina de escribir. Las luces se pondrán verdes para confirmar el truco. Tendrás que ir a la opción de bonus para activarlo.

- **Completar la misión actual con estrella de oro:** MONKEY.
- **Completar la misión anterior con estrella de oro:** TIMEWARP
- **Desbloquear la misión 2:** ORANGUTAN
- **Desbloquear la misión 3:** BABOON
- **Desbloquear la misión 4:** CHIMPNZEE
- **Desbloquear la misión 5:** LEMUR
- **Desbloquear la misión 6:** GORILLA
- **Escudo contra las balas:** BULLETZAP

Todas las balas que te disparen serán ineficaces, pero cuidado con las explosiones de granadas y similares.

- **Modo bala de plata:** WHATYOUGET

Podrás acabar con los enemigos con un solo disparo.

- **Granadas de goma:** BOING
- **Zoom de francotirador en todas las armas:** LONGSHOT.
- **Perfeccionista:** URTHEMAN

Este truco permitirá que los nazis puedan acabar contigo con un solo disparo.

- **Enemigos invisibles:** WHERERU

Solo verás los cascos y las armas de los enemigos.



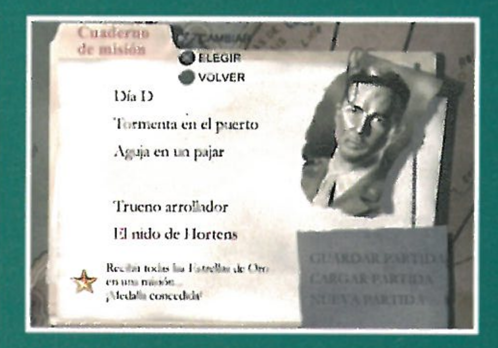
- **Modo cabeza de Aquiles:** GLASSJAW

Sólo podrás acabar con los nazis de un tiro en la cabeza.

- **Tipos con sombreros:** HABRDASHR

Todos llevarán algo en la cabeza, una granada, un arma...

- **Making of de la secuencia FMV de la misión 1:** BACKSTAGEO
- **Making of de la secuencia FMV de la misión 3:** BACKSTAGER
- **Making of de la secuencia FMV de la misión 4:** BACKSTAGEF
- **Making of de la secuencia FMV de la misión 5:** BACKSTAGES
- **Desbloquear la sección "Extras" en la galería:** DAWOIKS



- **Modo torpedo de protones:** TPDOMOHTON.

Este truco hará que todas las balas del juego parezcan torpedos de protones como los de Star Trek. Además, todas las explosiones serán moradas

- **Recompensa secreta:**

Completa todos los niveles con una Estrella de Oro y recibirás la Medalla del Valor de Los Angeles de Electronics Arts.

- **Invencible:**

Pausa el juego y pulsa:
■, **L1**, ●, **R1**, ▲, **L2**, **Select**, **R2**.
Volverás automáticamente al juego.

- **Munición infinita:**

Pausa el juego y pulsa:
●, **L2**, ■, **L1**, **Select**, **R2**, ▲, **Select**.

• **Seleccionar nivel:** IMIARMAS
• **Pasar de nivel:** ROMITAS
Mientras estás jugando, pausa y después selecciona la opción "Next Level" que habrá aparecido en el menú para saltar al siguiente nivel del juego.
• **Niveles bonus de entrenamiento:** HEADEXPLODY.
• **Telaraña infinita:** ORGANICWEBBING
• **Movimientos especiales:** KOALA
• **Jugar con Mary Jane:** GIRLNEXTDOOR
• **Jugar con Shocker:** HERMANSCHULTZ
• **Jugar con un científico:** SERUM
• **Jugar con un oficial de policía:** REALHERO
• **Jugar con el Capitán Stacey:** CAPTAINSTACEY
• **Jugar como matón 1:** KNUCKLES
• **Jugar como matón 2:** STICKYRICE
• **Jugar como matón 3:** THUGSRUS
• **Ataques tipo Matrix:** DODGETHIS
• **Jugar con un tío raro:** FREAKOUT
• **Spiderman pequeño:** SPIDERBYTE
• **Cabeza y pies grandes para Spider-man:** GOESTOYOURHEAD
• **Enemigos cabezones:** JOELSPEANUTS
• **Vista en primera persona:** UNDERTHEMASK
• **Liquido extraño:** CHILLOUT

Spy Hunter (PS2)

El sistema para activar estos trucos es siempre igual. Elige a un agente al principio del juego y selecciona una ranura vacía. Introduce la palabra correspondiente a cada truco como si fuera el nombre. El nombre desaparecerá y oirás un sonido. Después, introduce tu nombre y comienza el juego.
• **Minijuego Spy Hunter clásico:** OGSPY
• **Vídeo del tema principal interpretado por Saliva:**GUNN.
Selecciona "Opciones de Sistema", después "Extras", "Películas" y verás la FMV.
• **Ver vídeo musical del juego:** SALIVA.
• **Making of de Spy Hunter:** MAKING.
• **Ver vídeo con diseños:** SCW823.
• **Vídeo con primeras secuencias animáticas del juego:** WWS413.

Spyro: el Año del Dragón (PS)

Pausa el juego y pulsa las siguientes combinaciones, en función del truco que uses. Para desactivar el truco, vuelve a introducirlo.
• **99 vidas: R2, L2, R2, L2, ↑, ↑, ↑, ↑, ●.**
• **Monopatín calamar:**
↑, ↑, ←, ←, →, →, ↓, ↓, ■, ●, ■.
• **Puntuación extra:**
●, R1, ●, L1, ●, R2, ●, L2, ●.
• **Modo de juego fácil:**
●, ■, →, ←, →, ■, ●, ✖.
• **Modo de juego difícil:**
●, ■, →, ←, →, ■, ●, ■.
• **Spyro en 2 dimensiones:**
←, →, ←, →, L1, R1, L1, R1, ■, ●.
• **Spyro Cabezón:**
↑,R1, ↑,R1, ↑,R1, ●, ●, ●, ●.

Star Trek: Elite Force (PS2)

Estos trucos se activan pausando la partida en cualquier momento y luego pulsando simultáneamente los botones que se indican para cada truco. Tras pulsarlos, presiona Start.
• **Toda la munición: R1 + R2**
• **Munición ilimitada: L1 L2+R1+R2+■**
• **Todas las armas: L1+L2+L3+R1+R2**
• **Apuntar automáticamente: L1 + L2**
• **Armadura al 100%: L1 + R1**
• **999 de salud: L1 + L2 + R1 + R2**
• **Modo Dios: L1 + L2 + R3 + R1 + R2**
• **Modo "no muerto":**
R1 + R2 + R3 + L1 + L2 + L3 + Select

Star Wars: Racer Revenge (PS2)

• **Activar los trucos:**
Consigue un récord en una carrera (da igual qué carrera y qué récord, el caso es poner nombre) e introduce el código "NO TIME" (manteniendo el espacio entre ambas palabras). Ahora ve al menú principal, presiona y mantén **L1 + L2 + R1 + R2** y, sin soltarlos, pulsa las secuencias de botones que te indicamos, en función del truco que quieras activar.
• **Todas las pistas: →, ←, →, ←, ●, ■, ●, ■.**
• **Desbloquear todas las galerías de imágenes: →, ■, ←, ●, ↓, ✖, ↑ y ▲.**
• **Modo de dificultad Difícil: ▲.**

Sunny Garcia Surfing (PS2)

Para poner en marcha los trucos, en la pantalla del título, pulsa y mantén **L1 + R1** y después pulsa la secuencia correspondiente.
• **Todas las playas: ↑, ↑, ←, ←, ↓, ●, ●, →.**
• **Todos los personajes:**
←, ●, ↑, →, ●, ←, ←.
• **Todas las tablas:**
←, ●, ↑, ↓, ●, ←, ↓, ●, ✖.

Vampire Night (PS2)

• **Modo de juego libre:**
Completa todos los modos de entrenamiento del juego para desbloquear el modo de juego libre dentro del modo Arcade.

World Rally Championship (PS2)

• **Pista en el modo Challenge:**
Introduce estos códigos:
Montecarlo: L5020K
Portugal: PHY8ZP
Suecia: 745MJJ
Gran Bretaña: YJFTRS
• **Desbloquear todos los escenarios bonus:**
En la pantalla "Secretos", introduce la palabra "GIMMEBONUS".

Baterías de Jak & Daxter

Hola amigos de PlayManía, me falta por conseguir una batería en el *Jax & Daxter*, la que está oculta en la caja en lo alto de una piedra en la Mina. En vuestra mini-guía dice que vaya a la salida de Eco Amarillo de la cueva de las arañas más próxima a la mina, pero no me da tiempo. A ver si me podéis especificar un poco la salida de Eco que puedo usar y cómo llegar a tiempo para disparar a la caja.

✉ Juan Parodi (e-mail)

Encontrarás una salida de Eco Amarillo próxima a la entrada de la cueva de las arañas nada más entrar en ella, avanzando un poco hacia delante y a la derecha. Recárgate ahí y ve directamente sin perder tiempo con ningún enemigo hacia el lugar donde se encuentra la última batería para poder llegar hasta ella.

Jedi Power Battles

Hola amigos de PlayManía. Tengo el juego de PSOne *Jedi Power Batlles* y en el nº 20 de la revista dijisteis cómo conseguir el nivel secreto Gungan, que era cogiendo todos los artefactos Gungan escondidos por el juego. Lo que no dijisteis era dónde encontrarlos.

✉ Víctor Gargallo (Valencia)

El primer artefacto está en el nivel 2, en uno de los barrancos del nivel. Para cogerlo no saltes, déjate caer hasta la plataforma donde está y utiliza el doble salto para volver. El segundo se encuentra en el nivel 5, Tatooine. Desde el checkpoint, deflecta los lásers de los dos Sith y los disparos del Tusken antes de subirte de un salto a un pequeño pilar y saltar al siguiente. Desde aquí, utiliza el salto doble hacia la meseta donde está el Tusken y acaba con él. Ve hasta una zona que parece un precipicio pero que es por donde debes seguir. Siguiendo las horas del reloj como posición, déjate caer sobre las "6" y verás a un Jawa fuera de su casa. El artefacto está en el interior de la casa. El último artefacto está en el nivel 7, tras pasar una de las trampas gungan del lugar, ve un poco hacia el este y lo encontrarás detrás del tronco de un árbol.

Problemas en MGS2

Ey, ¿qué pasa? Tengo un problema con el *MGS2*. Estoy jugando en el nivel de dificultad Extreme y BIG BOSS me ahoga siempre, cuando dice :"Haré lo que haga falta para sacarte las respuestas..." A ver qué puedo hacer, porque pulso ▲ lo más rápido que puedo.

✉ José Tomás Tocino (e-mail)

Pues no hay otra forma de superar esta "tortura" que la de machacar el botón ▲ de tu pad, así que ya sabes, vete preparando los dedos. Jugando en Extreme hay que darle más vidilla al botón...

Final Fantasy VII

¡Hola Playmaniacos! En el estupendo *Final Fantasy VII* hay dos Armas que no consigo vencer, uno está situado en el interior del mar, donde el submarino, y el otro está en las arenas movedizas del Gold Saucer. Me gustaría saber la cantidad de PG que tienen y la estrategia para vencerlos.

✉ Raúl Manjón (Valencia)

El primero es un robot de carga acorazado que tiene 24.000 puntos de vida. Está dividido en tres partes, la primera está armada con un láser y las otras dos son brazos-grúa que pueden aprisionar a cualquiera. Si esto sucede, cuando ataques al robot, el personaje prisionero recibirá 1/3 del daño total. El robot es inmune a Despacio y Parar, pero es sensible a los Rayos. Conjura por tanto a Rahmu y llama también al Fénix cuando haya muerto casi todo el grupo. Acaba primero con sus brazos pero no te despistes, porque cambian continuamente de posición, y luego ve a por el torso. El otro es Dyne, que sólo tiene 1.200 puntos de vida. Sólo puedes combatir con Barret, así que equípalo antes del combate. La pistola de agujas de Dyne puede conseguir que Barret pierda el control fácilmente, momento en el que debes aprovechar para atacarle con los Límites. También puedes usar cualquier materia de conjuración, pero eso sí, no pierdas de vista nunca los puntos de golpe y cúrate con magia.

Medal of Honor Frontline

¿Quieres unirte a los aliados en la Segunda Guerra Mundial y acabar de una vez por todas con el ejército alemán? Entonces no puedes perderte nuestra guía.



Capítulo 1: DÍA D

Misión 1: Tu hora decisiva





• REÚNETE CON EL CAPITÁN EN LA ORILLA

Contemplando el auténtico infierno que nos rodeaba, no me extraña que nos alcanzara un proyectil de mortero. Muchos de mis compañeros murieron ahogados, pero yo conseguí salir a la superficie. Justo enfrente de mi, a cubierto **tras una de las barcazas de transporte, me esperaba mi capitán (1)**. Cuando llegué hasta él, me dio nuevas **instrucciones**.

• RESCATA A 4 SOLDADOS REZAGADOS DE TU PELOTÓN

Me dirigí hacia la arena de la playa y los busque con cuidado de que no me alcanzasen los proyectiles alemanes. Para ello, **iba a veces agachado** y me cubría tras los topes metálicos que había clavados en el suelo, o me metía en los enormes **boquetes abiertos** por los morteros. Afortunadamente, la playa estaba casi plagada de **kits médicos** que podía usar en caso de alguna emergencia.
Mis cuatro compañeros estaban desperdigados a lo largo de toda la playa: **dos en la zona central, y uno en cada extremo**. No me costó demasiado encontrarlos, ya que siempre estaban a cubierto situados tras las **estructuras metálicas (2)**. Lo único que tenía que hacer para darles la cobertura que me pedían era **disparar, a cubierto, a los búnkers alemanes** que había sobre la colina. No era necesario que apuntara a ningún sitio en concreto, unos 5 ó 6 disparos "a bulto", servían perfectamente para que las ametralladoras enemigas se tomaran un pequeño descanso y mis compañeros pudiesen avanzar.



• REÚNETE CON EL PELOTÓN EN LA ALAMBRADA

Agachado y cubriéndome tras los numerosos obstáculos que había en la playa, **avance rápidamente hacia la alambrada**. Hacia la mitad de ésta, mi capitán me estaba esperando ya, donde me facilitó nuevas **instrucciones** a cumplir, viendo que era prácticamente imposible seguir ganando posiciones **(3)**.

• RESCATA AL INGENIERO AL FINAL DEL TERRAPLÉN

El tipo que podía sacarnos de esa comprometida posición se encontraba **en el extremo derecho** de la playa (mirando hacia los búnkers). Siempre agachado y pegadito al montículo de arena llegue hasta él sin muchos problemas. Antes de salir de ahí tenía que cubrir su salida, así que **apunte a las ametralladoras del búnker** que teníamos más cerca **y disparé varias veces (4)**. Cuando la lluvia de balas cesó pudimos salir de ahí.

• REÚNETE CON EL CAPITÁN EN LA BASE DEL BÚNKER

Siempre agachado, esperé hasta que el ingeniero hizo saltar por los aires una **sección de la alambrada (5)**.
Me levante rápidamente para poder correr y me dirigí a toda pastilla hasta la **base del búnker** de la izquierda. A un metro de esa pared encontré **dos kits médicos** con los que curé todas las heridas que había sufrido hasta el momento. Algo que necesitaba, a tenor de mi siguiente objetivo. »





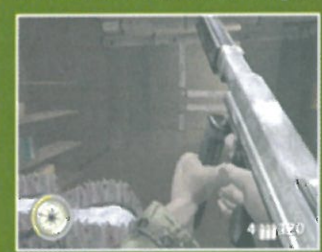
→ ¡Atento soldado!

¡Enhorabuena, soldado!, tu estancia en la Academia Militar ha concluido satisfactoriamente y ha llegado la hora de la verdad. A pesar de las excelentes cualidades mostradas a lo largo de estos meses, nunca están de más unos cuantos consejos provenientes de un "perro viejo" como es tu Comandante. Presta atención y ¡buena suerte soldado!:

- Aunque estás mejor entrenado que tus enemigos, no te expongas demasiado ni te confíes en ningún momento. Avanza pegado a las paredes y cúbrete tras cualquier obstáculo.



- Si es posible, permanece oculto el mayor tiempo posible. Si no alertas a tus enemigos, te será más fácil acabar con ellos.
- Cada arma tiene unas virtudes y desventajas concretas, por lo que debes saber cuáles usar ante determinadas situaciones. Piensa antes de disparar a lo loco o acabarán contigo.
- Entre tiroteo y tiroteo, recarga tu arma. Lo peor que le puede ocurrir a un soldado es quedarse sin munición frente al enemigo.



- Aprovecha las pausas que hacen los alemanes al recargar sus armas para eliminarlos sin correr más riesgos de los necesarios.

» • **SORTEA EL CAMPO DE MINAS Y CUBRE LA AMETRALLADORA**

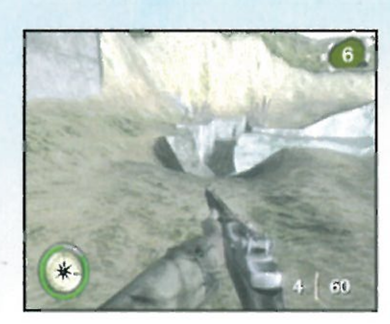
Esquivar el campo de minas era casi imposible, así que **me dirigí** directamente **hacia la trinchera que había bajo el segundo búnker**. Con la salud repuesta, no debía preocuparme de esa minas demasiado. Pase por el **hueco en el muro de hormigón** y me agaché **(6)**. La trinchera estaba ocupada por dos alemanes, uno en cada extremo, aunque no tuve problemas en eliminarlos. En el extremo Norte se encontraba la **escalerilla** que llevaba a la ametralladora que debía usar, además de un pack médico.

• **LOS NIDOS DE AMETRALLADORAS**

Ya **con la MG bajo mi control, me giré a la derecha y disparé a los dos nidos de ametralladoras** que había en la colina, entre los dos búnkers **(7)**. No tardaron en saltar por los aires, por lo que no corrí muchos riesgos al estar al descubierto.

• **ELIMINA A LOS SOLDADOS ENEMIGOS DE LA TRINCHERA**

Antes de bajar a la trinchera, **eliminé a los soldados que venían por mi (8)**. Ya despejada la zona, bajé para reunirme con mi superior.

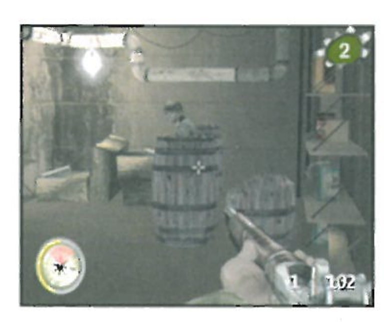






Misión 2: En la brecha









• **ACABA CON EL BÚNKER DE AMETRALLADORAS**

Tras recibir las **órdenes** de mi superior, me lancé con el rifle en las manos tras el soldado que tenía delante. El pobre desgraciado no tuvo tiempo ni de gritar antes de que las balas que escupía el **nido de ametralladora** que había girando la esquina a la izquierda lo dejará como un colador **(1)**. Con mucho cuidado me aposté **pegado a la pared** y me asomé para vislumbrar un **bidón** que había justo delante de la ametralladora. Con un rápido movimiento y una sola bala de la M1 **hice que explotará**, acabando así con el obstáculo que nos retenía fuera.

• **DESTRUYE EL RADIOENLACE A LA BATERÍA SUPERIOR**

Entré entonces y avancé por el pasillo, recogiendo el **pack médico** que había de camino, hasta que vi una **escalera** que ascendía. En vez de subir por ella, continué a la derecha y eliminé a un nazi que me esperaba unos metros más adelante. Luego entré en la **pequeña sala** que había a mi derecha para encontrarme con otro **enemigo tras unos barriles de madera (2)**. Lo eliminé y me asomé a la siguiente habitación. Junto a la **MG 42** de antes había un segundo alemán. El muy cobarde estaba cubriéndose con el cadáver de su compañero muerto y disparándome. Acabé con su vida rápidamente y **agarré la enorme ametralladora** para eliminar a los nazis que llegaban por la **entrada que yo había usado antes** y que tenía ahora justo enfrente **(3)**. Cuando despejé la zona, me puse a recoger la **munición para la M1 y la Thompson** que había por la sala, además de **un par de kits médicos**. Una vez con los bolsillos llenos, me dirigí hacia la **escalera** que había visto unos metros atrás, aunque antes de poder subir por ella, tuve que librarme de un par de soldados alemanes más. Una vez en el nivel superior, tras enfrentarme a otro enemigo, giré a la derecha y **di con la sala en la que se encontraba el radioenlace (4)**. Tras acabar con el operador, destruí la radio para que no pudieran usarla.











• ENCUENTRA LAS GRANADAS DE HUMO

Di media vuelta y avancé por el pasillo que había frente a la escalera. Unos disparos provenientes de la siguiente puerta hicieron que me pusiera a cubierto tras la pared. De un rápido vistazo pude ver a un **enemigo parapetado tras una mesa** y, a su izquierda, un **bidón de combustible (5)**. Hice que saltase por los aires disparando al bidón y luego me encargué de su compañero, que esperaba escondido a la derecha. Seguí mi camino, encargándome de un enemigo más en el siguiente pasillo y recogiendo un **pack médico** hasta que vi unas **escalerillas** en la pared por las que seguir ascendiendo. Durante los siguientes metros, me encontré con dos enemigos más, un **kit de auxilios** y una **nueva escalerilla**. De la trampilla que había sobre ellas **asomó un soldado enemigo y me lanzó una granada de mano (6)**. Retrocedí para ponerme a cubierto y evitar que la explosión me alcanzase, y luego seguí por donde iba, pasando de la escalerilla. Me encargué limpiamente de dos alemanes más y me hice con **munición para la M1 y la Thompson** antes de adentrarme en un túnel excavado en la roca. Tuve que andarme con cuidado, ya que **mis enemigos se cubrían tras las vigas de madera** que había por todos lados. Cuando me acerque al almacén que había más adelante, oí a mis enemigos cuchichear. Me agaché para quedar a cubierto con las cajas de madera y eliminé a los 3 enemigos que pensaban tenderme una emboscada. Me hice con una **cantimplora** y seguí por otro túnel plagado de enemigos. Ya en una nueva estancia **descubrí a dos oficiales del 3° Reich** disfrutando de un buen tabaco. Como no podía ser menos, les "ofrecí amablemente" el fuego de mi Thompson y ellos me regalaron **munición** para mis armas para que pudiera continuar mi camino **(7)**. Éste estaba plagado de más soldados, algunos de ellos semiescondidos detrás de mesas. Al fondo encontré la habitación donde escondían las **granadas de humo**, donde además hallé más **munición para la Thompson y un kit médico.**

• ACABA CON LAS 2 BATERÍAS

Salí de ahí y tomé el siguiente pasillo, donde me encontré con dos astutos alemanes que me atacaron desde la izquierda y la derecha, tras salir de detrás de las cajas que había amontonadas. Me hice con un **kit médico** más y subí por las siguientes escaleras. Ya en el nivel superior, giré a la derecha y **me encontré con un operador de radio (8)**. Me encargué de él y de su equipo y entré por la puerta que quedaba enfrente de las escaleras. Me encontraba delante de la primera de las baterías que nos habían acribillado en la playa. Acabé con los soldados que controlaban las MG y **me puse a cubierto**, ya que **los aviones aliados no dejaban de bombardear** las baterías alemanas **(9)**.

• MARCA LA BATERÍA CON GRANADAS DE HUMO

Esperé a que mi superior acabase con la segunda de ellas y luego **coloqué las granadas de humo en la marca roja** del suelo. Me di media vuelta y salí de ahí pitando por la puerta, ahora abierta, que había a la izquierda de las escaleras. Fue sólo cuestión de segundos el que los bombarderos aliados hicieran saltar por los aires los búnkers.

• Busca bien en todos los rincones y en el interior de las cajas de madera. Encontrarás más botiquines y munición de la que crees.



• Aprovecha a tu favor el armamento pesado de tus enemigos, como las MG 42 o los cañones. Con ellos bajo tu control, los alemanes no tienen nada que hacer.

• Apoyate en tus compañeros cada vez que puedas. Procura mantenerlos con vida y te serán de gran ayuda.

→ Armas

Cada una de las armas del juego está pensada y funciona de forma diferente. Aprende a usarlas y tendrás ventaja:

• **COLT 45:** el arma básica. De disparo no muy potente y sólo para cortas distancias. Úsala si no te queda más opción.

• **THOMPSON:** ametralladora todoterreno. Indicada contra grupos de enemigos a media distancia. Su retroceso hace que pierda precisión.

• **M1 GARAND:** fusil efectivo en distancias medias. Úsalo contra enemigos que estén solos. Su desventaja más clara es la imposibilidad de recargarla en cualquier momento, así que ten cuidado con esos cargadores casi vacíos...



Capítulo 2: TORMENTA EN EL PUERTO

Misión 3: Polizón costero






• RECOGE EL PAQUETE DE LA RESISTENCIA

Me soltaron cerca de la ciudad costera, en una zona arbolada. Delante de mi vi el **paquete con instrucciones (1)**.

• CUBRE LA AMETRALLADORA DESDE EL CAMPANARIO

Avancé por el camino y salí a una carretera. Por ella pasó un jeep con algunos soldados aliados. Una ráfaga de alguno de los "pájaros" alemanes le alcanzó y se estrelló a las puertas del pueblo. Corrí hacia ellos y **use la ametralladora** que había montada en el vehículo **para repartir plomo a todos los nazis que veía delante (2)**. Luego entré en la **caseta de la derecha** para hacerme con unas **granadas** y un **kit médico**. Fuera, en el otro extremo de la calle, hallé **munición** y más **granadas**. Decidí internarme por la calle principal en compañía de algunos soldados aliados para acabar con los alemanes que había en la zona. Tras despejarla y hacerme con las **cantimploras** y la **munición** que había en algunos rincones, giré a la izquierda. Unos metros más adelante, encontré en uno de los muros un **agujero** por el que pude colarme hasta la zona más "caliente" de la ciudad. Decenas de aliados intentaban cruzar un **puente custodiado un Panzer alemán**. Me agaché detrás del muro bajo el puente y eliminé, desde ahí, a algunos miembros de la infantería alemana. Cuando sólo quedé yo en pie, el tanque dejó de disparar y giró la torreta hacia el lado contrario al que yo estaba, buscando más objetivos. Aproveché para lanzarme hacia él y **hacerme con el control de la enorme MG** a su derecha. Con ella **destrocé la única cadena** que le quedaba intacta **(3)**. A ambos lados del Panzer hallé **munición, granadas** y **cantimploras**. Al fondo de la calle encontré el **campanario** en la que estaba instalada la ametralladora pesada. Me dirigí hacia el él y subí por las escalerillas de la pared. Con ella pude prestar apoyo a las tropas que estaban cruzando el puente, **acabando con todos los alemanes que surgían alrededor del Panzer destruido (4)**.

• COGE LA LISTA DE ABASTECIMIENTO DEL SUBMARINO

Bajé hasta la calle de nuevo (en el primer piso del campanario, encontré unas **granadas**) y cogí la **munición** que habían dejado las tropas enemigas abatidas. Tomé la calle que había a la derecha del campanario (mirando hacia ella), donde me esperaban tres alemanes, **munición** y un **kit médico**. Seguí por el lado contrario, eliminando a varios soldados enemigos, hasta que vi un almacén en el lado izquierdo. Entré en él y **acabe con los enemigos que me esperaban en el patio tras la verja del fondo (5)**. Para llegar allí, una vez despejada la zona, me colé por el **agujero** que había en la pared de la izquierda, junto a **dos cantimploras**. En el patio se me unió uno de mis compañeros y encontré **granadas, botiquines**, etc... Continué por la salida hasta un Panzer destrozado que bloqueaba el paso. A su derecha había un pequeño **hueco** que me llevaría hasta una casa en el que estaban interrogando a un soldado aliado. Lamentablemente, llegue tarde y solo pude vengarle acabando con el alemán que había sido su verdugo, para después recoger la **lista de abastecimiento (6)**.

• ATRAVIESA EL MURO QUE LLEVA AL PUERTO

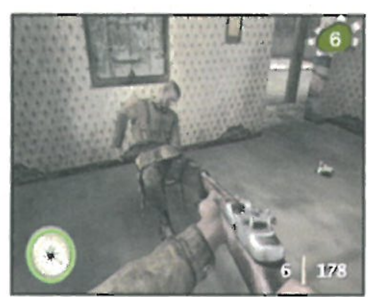
Me asomé entonces a la calle y acabe con un nido de ametralladoras que había en la zona de la derecha. Recogí algo de **munición** y **cantimploras** de los alrededores y continué calle abajo. Recogí mas ítems y **me fijé en los barriles** que había en un portalillo hacia la mitad de la calle. Disparé al de color rojo y conseguí tirar abajo la pared que había tras ellos.

• BUSCA EL PUERTO DE ABASTECIMIENTO DEL SUBMARINO

Continué por ahí y cogí la **munición** que había junto a unas cajas. Ahora tenía **dos caminos** a mi disposición, aunque los dos llevaban a la misma zona. Tome el de la **izquierda** para así poder coger por la espalda al **nido de MG 42** que me esperaba de frente si hubiese tomado el otro camino **(7)**.

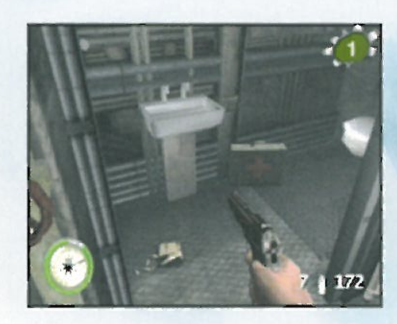
• ESCÓNDETE ENTRE LA CARGA DEL SUBMARINO

Inspeccione los alrededores antes de acercarme al camión que había en el izquierdo, para acabar con lo que quedaba de resistencia germana (la MG me vino muy bien) y para hacerme con algunos **ítems** más. Entonces **me dirigí hacia las cajas que había tras el camión y me oculté dentro de una de ellas (8)**.



Misión 4: Cargamento especial







• SABOTEA LOS MOTORES DEL SUBMARINO

Salí de mi escondrijo con la Colt en la mano y me encargué rápidamente de los dos marineros que estaban delante de mi. A mi derecha había una **cantimplora** y de frente la **compuerta** que daba a la siguiente sección. Durante los siguientes metros, me tuve que librar de varios marineros que no me dieron problemas, excepto un tipo que me sorprendió por la derecha en la segunda sección, al salir de un retrete, donde además había escondido un **botiquín (1)**. Además, hallé varios **kits médicos** y **cantimploras**. Tras cruzar la cocina, me encontré con el paso bloqueado por unos **chorros de gas hirviendo**. Acabe desde lejos con los enemigos que tenía la vista y luego **accioné la válvula** que había a mi derecha. Esto hizo que el vapor se cortará. Avancé agachado hacia el siguiente pasillo donde me encontré en la misma situación. Para poder continuar **tenía que manipular dos válvulas mas**. La primera estaba a la izquierda y de frente, tras un soldado. Una vez accionada, me dejó el camino libre hacia la tercera de ellas, que estaba justo a mi derecha, un metro más atrás. Con le camino libre ya de obstáculos, abrí la siguiente compuerta. En la **sala de máquinas** me topé con un nutrido grupo de enemigos. Cubriéndome tras el marco de la compuerta y **usando la MP-40** me encargué de ellos con facilidad. Al fondo **descubrí el punto exacto donde debía colocar las cargas explosivas**, así que lo hice y me puse a cubierto **(2)**.

• PON EXPLOSIVOS EN LA SALA DE TORPEDOS DE POPA

Me colé por el **agujero** que había abierto la explosión y avancé por el enorme tubo metálico, subiendo unas escalerillas. Llegue a la **sala de torpedos de popa**, donde me esperaban dos enemigos, Los sorprendí por la espalda y luego **coloqué las cargas en el lugar indicado para que fueran efectivas.**

• DESACTIVA LA COMUNICACIÓN POR RADIO

Tras la siguiente compuerta me esperaba un grupo de 5 ó 6 marineros, así que **me puse a cubierto** nada más abrirla y acabé con ellos de uno en uno. Continué mi camino, recogiendo toda la **munición** y **cantimploras** que encontraba y pase a al **puente de mando**. Eliminé a los dos oficiales que allí había y crucé la siguiente compuerta. Tras ella estaba el **operador de radio y todo su equipo**, así que no dudé en abrir fuego rápidamente y cumplir de esta manera con un nuevo objetivo de mi misión **(3)**.

• PON EXPLOSIVOS EN LA SALA DE TORPEDOS DE PROA

Me encontraba en la **sección de los dormitorios**, donde me encontré con tres enemigos más, aunque también, afortunadamente, hallé **dos cantimploras** con medicina. Antes de abrir la siguiente puerta, me aseguré de recoger toda la **munición** que había desperdigada en las literas y de tener la MP-40 bien cargada. Al otro lado me esperaban 4 marineros armados hasta los dientes, algunos con ametralladoras. Con cuidado, me encargué de ellos y **coloqué la carga explosiva en la pared del fondo**. Antes de salir de ahí, destrocé las cajas que había a mi alrededor ya que en una había un **kit médico**. **(4)**.

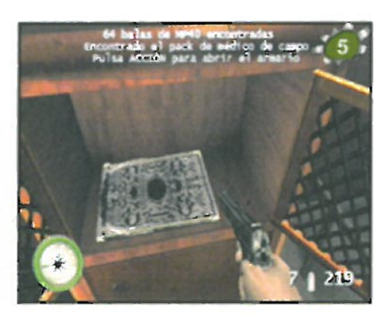
• ENCUENTRA EL LIBRO DE CÓDIGOS

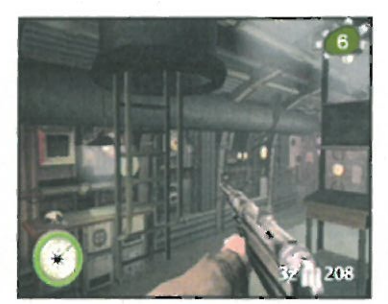
Retrocedí por donde había llegado, hasta que di con una pequeña habitación en la **sala de las literas** que antes estaba cerrada. Acabé con su inquilino y me hice con el valioso **libro de códigos** y un **kit médico (5)**

• ESCAPA POR LA ESCOTILLA DE SALIDA

La ansiada salida se encontraba en el **puente de mando**, que había justo antes del equipo de radio, así que me dirigí hacia allí a toda velocidad, ya sin ningún tipo de resistencia alemana **(6)**.







• **MP-40:** ametralladora muy parecida a la Thompson. Con una buena cadencia de fuego pero con demasiado retroceso, es un arma que se hace recomendable contra grupos numerosos de alemanes.



• **SPRINGFIELD 03:** el arma definitiva en distancias largas. Con su mirilla telescópica y el zoom con el que cuenta, no habrá blanco que se te resista. En su contra tiene la lentitud a la hora de recargar, así que procura estar escondido al usarla o lo pasarás bastante mal.

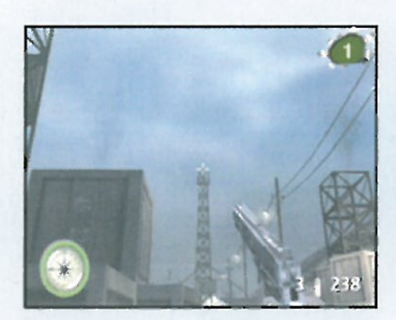


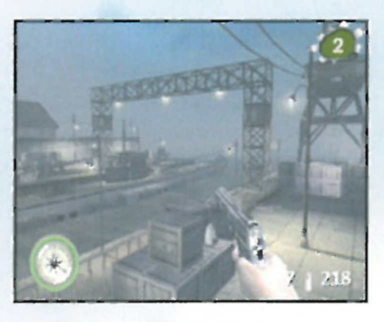
• **MG 42:** ametralladoras pesadas de los alemanes que en tus manos pueden hacer estragos en las filas enemigas. Dispara sobre ellos una auténtica lluvia de plomo infalible y letal. Cuando encuentres una, aprovéchala.

• **GRANADAS DE MANO:** unos artefactos bastante efectivos a la hora de librarte de enemigos parapetados tras obstáculos o para los que te estén esperando en una emboscada. Eso sí, ten mucho cuidado con los rebotes traicioneros en paredes y con su amplio radio de acción.

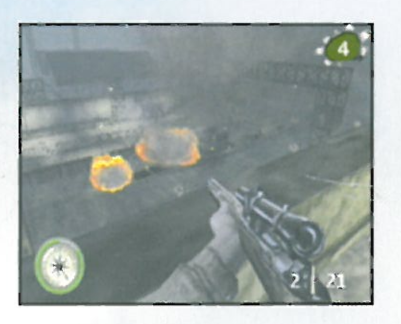


Misión 5: Ojo de la tormenta

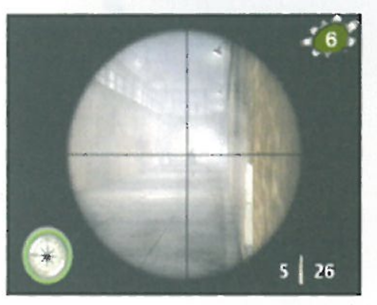












• HAZTE CON LA MALETA DE ARMAS OCULTA

Antes de avanzar, me agaché tras las cajas. Giré a la derecha y cogí las **granadas de mano**. Enfrente había dos trabajadores armados del muelle; acabé con ellos desde donde estaba. Sin levantarme, pude ver que al fondo había una **torre de vigilancia** con un soldado alemán disparándome. Apunte con cuidado y le abatí **(1)**. Ya en pie, cogí las **balas de ametralladora** que había tras el otro grupo de cajas y avancé hasta la **caseta** del otro extremo. Allí cogí más **munición** y una **cantimplora** y me encargue de otro alemán. Fui hasta el camión que había al otro lado y desde ahí, caminé hasta situarme bajo las **escaleras** que daban al tejado del edificio. Cogí más **granadas de mano** y **botiquines** que había sobre y en el interior de las **cajas de madera** que estaban frente a la escalera **(2)**. Subí hasta lo alto y use la **escalerilla** adosada a la pared para llegar hasta el tejado. Una voz por megafonía anunció a todo el muelle de mi presencia, así que se me echaron encima dos guardias más. Me libré de ellos y crucé la pasarela hasta el edificio de enfrente. En un rincón hallé el **maletín** que contenía mi arma favorita, la **Springfield 03 (3)**.

• BUSCA LA ENTRADA SITUADA EN EL TEJADO

Con este fabuloso rifle de francotirador en las manos, me deshice fácilmente de los enemigos que empezaron a dispararme desde las torres y edificios colindantes. Tardé unos minutos en descubrirlos a todos, pero no tenían tanta puntería como yo. Retrocedí hasta el tejado del primer edificio y pude ser testigo del resultado de colocar **cargas explosivas en un submarino alemán (4)**. Despeje la zona y bajé al muelle. Allí esperaban varios nazis, pero di buena cuenta de ellos poniéndome a cubierto y haciendo rápidas salidas. Giré la esquina del edificio a la derecha y acabé, usando el Springfield, con los enemigos que me asaltaban desde el destructor que había amarrado y desde detrás de unas cajas que había al fondo. Corrí hasta el fondo y encontré un **kit médico**. Retrocedí unos metros y seguí por la calle que había enfrente de la parte media del destructor, donde me tuve que enfrentar a varios nazis. Caminé con cuidado hasta que vi unas **escaleras que descendían (5)**. Antes de usarlas, rompí todas las **cajas** que había a mi alrededor para hacerme con **ayudas médicas**. Acabé con un alemán que me había descubierto y descendí por las escaleras, cogiendo antes la **munición** y el **kit médico** que había tras la barandilla de la izquierda y que estaban fuera de mi alcance. Recargué mi arma de precisión y me aposté en la esquina del fondo. Doblando la esquina, a lo lejos, me esperaban varios nazis. **Haciendo rápidas salidas y afinando la puntería, salí airoso (6)**.

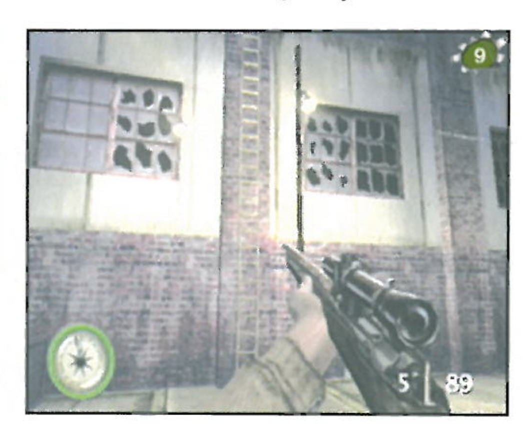
Avancé hasta el final y eliminé a tres enemigos más, uno de ellos apostado en el edificio a mi izquierda. Cuando subí las escaleras pasé por detrás de la barandilla que había en el lado izquierdo para retroceder hasta la **munición** y el **botiquín** que había visto antes fuera de mi alcance.

Seguí por donde iba, y pude ver, en el lado derecho, al otro lado de la plaza, a un soldado sobre un edificio y a otro junto a un **MG 42**, en la esquina derecha. Acabé con los dos a distancia y tomé el **camino de la izquierda** para hacerme con **munición para la Springfield y para la MP- 40**.

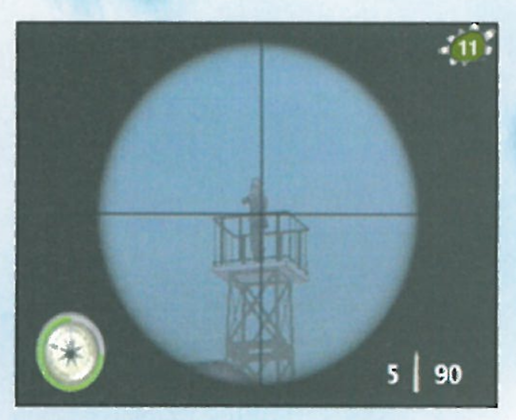
Me dirigí a la zona central, junto a los vagones de tren. En esta "plaza" había apostados más de 10 soldados alemanes, tanto en los edificios como en las pasarelas metálicas y a pie de suelo. Acabe con ellos usando mi rifle de precisión con calma. Después **me dirigí hacia la MG (7)**. En el momento que tomé el control, se me echaron encima 5 ó 6 enemigos, de los que di buena cuenta. Desde esa posición, **busqué con mi punto de mira a los enemigos que había en la zona de los vagones y me deshice de ellos (8)**. Era vital asegurar y despejar los alrededores cada dos pasos, pues las fuerzas enemigas eran muy numerosas. Por supuesto, no dudé en hacerme con toda la **munición** y las **ayudas médicas**













que había desperdigadas por doquier. Tuve que recorrer todo el muelle y usar todas las MGs hasta que por fin **se abrió un hueco en las cajas** que había amontonadas junto a los vagones de tren. Pasé por él y de nuevo repetí mi estrategia: buscar, apuntar y disparar. Al fondo, pegado al mar, encontré en un **estrecho callejón** una caja en la que había **munición** y una **cantimplora**. En los vagones que había enfrente hallé **ayuda médica**. Finalmente me decidí a subir por las **escalerillas** que había en el otro extremo, **adosadas a la fachada del edificio (9)**. Arriba, la megafonía anunció mi presencia a los 4 vientos, y un nuevo pelotón se presentó, concentrándose sobre todo en el **tejado** en el que yo estaba. Para acabar con todos, podía o bien cubrirme tras las chimeneas y hacer rápidas salidas para eliminarlos o bajar hasta el suelo y buscar puntos más seguros desde donde despejar la zona. Una vez dejé la zona limpia de nazis, crucé el tejado hasta el otro extremo, donde di con la dichosa **escotilla**.

• DESTRUYE LOS CAMIONES DE SUMINISTRO
• LOCALIZA EL HORARIO DE DESPLIEGUE

Antes de bajar por las escalerillas, **lancé al interior del almacén varias granadas de mano** para librarme de más de uno de los enemigos que me esperaban abajo **(10)**. Descendí a toda velocidad, **me aposté tras una de las columnas** y desde esa misma pasarela di cuenta de los más de 14 soldados y marineros que entraron en el hangar por la puerta que tenía enfrente. Tuve que medir muy bien mis salidas porque el fuego enemigo era muy intenso. Hasta que no me aseguré de que no entraba ningún alemán más por la puerta, no descendí al suelo. **Destruí la molesta alarma** que había en la pared y recogí toda la **munición** y **kits médicos** que habían dejado mis enemigos (incluidos los que había en la pasarela). Salí entonces al exterior y cogí el **botiquín** que había en el **callejón de la derecha** antes de seguir por al pasillo que tenía delante. En éste, me topé con dos enemigos más, pero usando las cajas como parapeto, no tuve problemas para eliminarlos. De nuevo salí a una amplia **zona abierta, formada por dos edificios**. Tuve que emplearme a fondo para acabar con todos los alemanes que había en los alrededores, pues eran bastante numerosos, incluido alguno en puestos elevados **(11)**. También encontré varios **cargadores para mis armas** y **ayudas médicas** en las esquinas y tras algunos aparatos de refrigeración. Enseguida pude ver a los **camiones de suministros** que debía destruir, aunque antes debía acabar con los soldados que patrullaban alrededor de ellos. Lo mejor era **usar el Springfield** desde detrás de las cajas que había desperdigadas, o me arriesgaba a recibir más de una bala. Me acerque a cada uno de los tres camiones, y **fui colocando las cargas**, alejándome cada vez para que la explosión no me alcanzase **(12)**. Cuando destruí el tercero, una de las **compuertas** que había en el edificio de al lado se abrió y surgieron 6 enemigos. Los abatí a cierta distancia y entre por dicha entrada. **Destruí la alarma de la pared**, cogí el **botiquín** y me interné por los pasillos. Eliminé al único tipo que se interpuso en camino y entré en la **oficina** que había al final del corredor **(13)**. Allí, tras encargarme del oficial alemán, encontré encima de la mesa el **horario** que andaba buscando.

Retrocedí y me dispuse a salir hasta la zona de los camiones, pero un pelotón me esperaba fuera. Lance algunas granadas desde el pasillo y luego me encargue de los que quedaban vivos. **El cuarto camión había sido aparcado en el lado izquierdo del edificio (14)**. Le coloque la carga explosiva y saltó por los aires.

• INFÍLTRATE EN LOS DIQUES FLOTANTES

La explosión hizo que **una de las vigas se derrumbase** atravesando la calle **(15)**. Me subí a las **cajas de madera** junto al camión y de ahí a la viga. La crucé con cuidado de no caer en las llamas hasta que llegue al tejado de enfrente. En un rincón a mi izquierda encontré **munición para la Springfield**. La cogí y me dejé caer al otro lado del complejo, de frente.



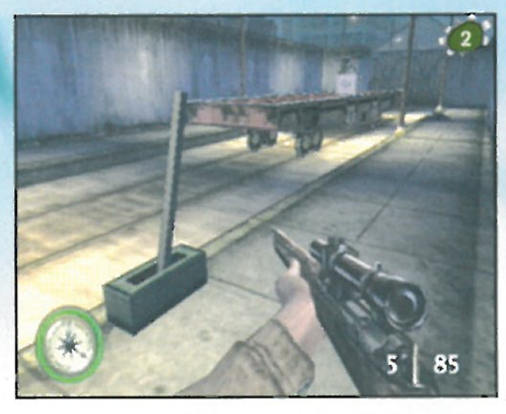






Misión 6: Un encuentro casual







• SABOTEA LOS MOTORES EN LA PLANTA DE INVESTIGACIÓN

Salté hasta el suelo y me cubrí tras las cajas, ya que dos enemigos aparecieron desde la izquierda y uno más en el tejado de la derecha. Cuando acabé con ellos, otros dos nazis se acercaron a mi por el lado derecho, aunque **pude deshacerme de ellos con un granada**, lanzándola por encima del montón de cajas **(1)**. Tras limpiar la zona, busqué en los callejones que había a ambos lados donde encontré **munición**. Luego avancé por él único camino posible hasta la **vías del tren**. Para llegar hasta allí, tuve que librarme de otros 4 alemanes, que me esperaban en las esquinas del fondo, aunque todo resultó más sencillo por la presencia de algunos obstáculos en la derecha, que me sirvieron de parapeto. Encima y dentro de los vagones también había más enemigos, pero con un poco de cuidado acabé con ellos con facilidad. Giré la esquina y **entré en los vagones para hacerme con granadas y un botiquín**. Avancé por el lado derecho, eliminando a los enemigos que se me ponían a tiro, y **encontré una palanca junto a la vía (2)**. Al accionarla, el último vagón se desprendió y se alejó unos metros. En él había montada una **MG**, así que la agarré y me puse a disparar contra los soldados (especialmente el de la torreta) que había en el patio contra el que estaba orientada la ametralladora. Estuve un buen rato con el dedo en el gatillo. Después entré en el patio y acabé con los que quedaban vivos, sobre todo en el lado derecho, junto a un camión. Allí encontré además **munición** y un **botiquín**. Me dirigí al hangar que había a la izquierda. Tras él había un **nido con una MG 42** y tres soldados, pero nada que no pudiese solucionar con un par de granadas desde el lado derecho del hangar **(3)**. Acabé con los supervivientes y seguí por el camino que había enfrente de la ametralladora, cogiendo antes toda la **munición** que había encontrado (dentro del hangar había **balas para la Springfield**). Llegué hasta un **nuevo vagón de tren**, tras encargarme de otros 4 soldados, dos de ellos apostados en los tejados, y busque detrás él. Allí encontré **munición para la Springfield** y un sitio para eliminar a los tres tipos que había en la entrada del hangar que tenía enfrente **(4)**. Pase al interior y abrí la puerta del fondo, tras coger las **granadas** y un **botiquín**. La enorme sala que tenía delante estaba ocupada por 4 enemigos. Acabé con ellos y **coloqué las cargas explosivas en los 4 motores que había en el lado izquierdo y siguiendo las marcas de color rojo**, apartándome en cada ocasión para no saltar por los aires **(5)**.

• HAZTE CON LOS PLANOS DEL APARATO

Apareció entonces un pelotón de vigilancia por el pasillo del otro extremo. Tras buscar una buena posición, como era detrás de los motores **(6)**, me encargué de ellos uno a uno, sin prisas. Con la sala limpia de enemigos, me hice con todos los objetos que había sobre la mesa (**munición** y **ayuda médica**) y continué por el corredor por el que habían aparecido los alemanes. Avancé por distintas estancias y corredores vigilados por científicos y trabajadores armados, que tuve que eliminar. Atravesé un par de estancias ocupadas por varios enemigos hasta que encontré, sobre una mesa, los **planos** que buscaba, además de un **kit médico** y un **botiquín** en el interior de la caja que había a su derecha.

• INFÍLTRATE EN EL BÚNKER DEL SUBMARINO

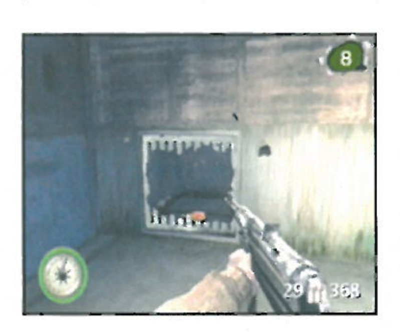
Tras hacerme con toda la **munición** que me había dejado por los alrededores, seguí por el pasillo a la derecha de la mesa. Por él llegue hasta un **taller de reparaciones**, donde trabajaban varios nazis en lo que parecía la sección de un submarino. Acabé con todos ellos, ayudándome de las explosiones que se producían al disparar a las numerosas **bombonas de gas** que había repartidas por la zona, aunque los refuerzos alemanes que llegaban por la puerta del fondo, me pusieron en algunos aprietos.













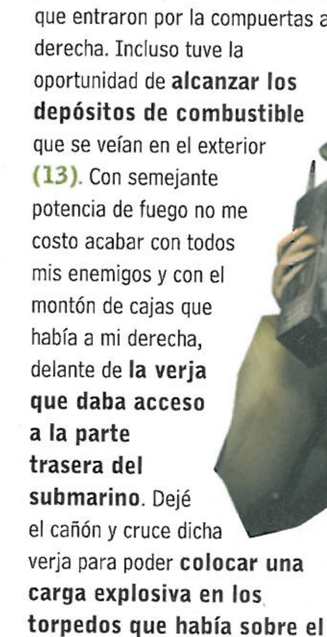
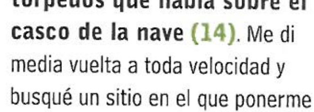





Cogí toda la **munición** y **botiquines** que había por la sala (7) y subí a los andamios, desde donde pude abatir a un enemigo más que había en una sala de control. Me hice con el **pack médico** que había en el otro extremo y continué mi camino por las escaleras por las que habían llegado los refuerzos. En una de las paredes hallé una **verja** que llevaba a un **conducto de ventilación** (8). Me colé en él, tras hacer saltar la rejilla con unos pocos disparos me arrastré durante unos metros. Al acercarme a la primera posible salida, pude ver a un alto mando de las SS realizando una visita a las instalaciones. Cuando abandonó la sala en la que estaba, me asomé a esa **rejilla** para eliminar a alguno de los enemigos que me esperaban. Para ello **disparé a todos los barriles y bombonas de gas** que vi, para que las explosiones se llevasen por delante a alguno de ellos. Me arrastré hasta la siguiente rejilla y salí de ahí tras reventarla. En la pasarela en la que me encontraba había un par de soldados más. Acabé con ellos y luego me encargué de los que quedaban vivos en la zona inferior, para lo que **me vinieron muy bien las granadas** (9). En el otro extremo de la pasarela había un **corredor con luces rojas**. Caminé por él y giré a la izquierda en cuanto pude. Me encargué de los dos tipos que había en la sala de control que había a la derecha y cogí el **kit médico** de una caja de madera.

• DESTRUYE TODOS LOS SUBMARINOS
• VUELA EL DEPOSITO DE COMBUSTIBLE

En la sala de control, **destruí la alarma** y **accione la palanca** que hay en la mesa de mandos. **Una grúa dejó caer entonces un torpedo** sobre el submarino que había amarrado en el hangar contiguo (10). Desde mi posición pude acabar con más de un soldado alemán de los que sobrevivieron a la explosión. Retrocedí unos metros y entré por la puerta gris que antes había visto cerrada, tras eliminar a un par de soldados más. Una vez en el muelle, tuve que vérmelas con varios enemigos, por lo que tuve que tener mucho cuidado, cubriéndome tras las cajas que había desperdigadas por todas partes y **usando mi Springfield con precisión**. Cogí de la pasarela todos los **botiquines** y **munición** que habían dejado mis enemigos (11) y me dirigí a las escaleras de uno de los extremos. Me libré de los nazis que aparecieron por sorpresa en lo alto y seguí por el pasillo para llegar hasta el **segundo dique flotante**. Desde la pasarela elevada en la que estaba, lancé unas cuantas granadas para mermar las fuerzas enemigas que me disparaban desde abajo. Eliminé al resto con el Springfield y **bajé por las escalerillas** (12). Recogí todo lo quedó a mi alcance y cruce la pequeña pasarela hacia el submarino. **En el casco de la nave había un enorme cañón** que usé para acabar con todos los alemanes que entraron por la compuertas a a mi derecha. Incluso tuve la oportunidad de **alcanzar los depósitos de combustible** que se veían en el exterior (13). Con semejante potencia de fuego no me costo acabar con todos mis enemigos y con el montón de cajas que había a mi derecha, delante de **la verja que daba acceso a la parte trasera del submarino**. Dejé el cañón y cruce dicha verja para poder **colocar una carga explosiva en los torpedos que había sobre el casco de la nave** (14). Me di media vuelta a toda velocidad y busqué un sitio en el que ponerme a cubierto de la enorme explosión que se iba a producir en segundos.

• ENCUENTRA LA ENTRADA AL PUERTO

Tras los fuegos artificiales, salí de mi escondrijo, crucé una de las **compuertas** (15) que se habían abierto antes y cogí la **munición** que habían dejado mis enemigos. Tan sólo me quedaba **cruzar la puerta doble de madera** que había a mi izquierda para completar la misión. El tercer Reich tendría ahora más difícil el acabar con la flota aliada.




»Activision »A. de acción »1 Jug. »Castellano »MC 2 (79 Kb) »D.Shock 2 »+ 11 »64,95 €

SPIDER-MAN

SEGUNDA PARTE

Si ya has visto la película sabrás que la tarea de Spiderman no es fácil, pero si no las has visto, casi mejor. Y es que si lo del film te ha parecido duro, espérate a ver a lo que tendrás que enfrentarte en el juego... Más vale que afines tu sentido arácnido, porque para enfrentarte a esta parte de la aventura te va a hacer mucha, mucha falta.



8. EL NIDO DEL BUITRE

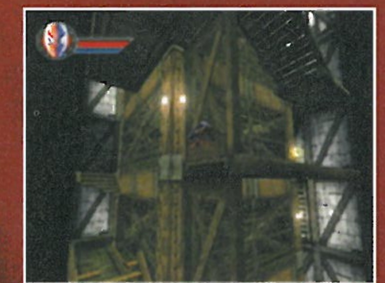
BONUS POR... • COMPLETAR EL NIVEL: Sólo por acabar ya tendrás 700 puntos. • TARDAR POCO: Usa saltos dobles para avanzar lo más rápidamente posible esquivando casi todas las bombas. • LA PERFECCIÓN: Si completas este nivel sin recibir daños, tienes que llamarnos para contárnoslo.

El responsable del robo resultará ser **el Buitre**, Shocker sólo era su secuaz. Tendrás que tratar de atraparlo subiendo a lo alto de la torre, ¡y no te va a ser nada fácil!
Cruza el pasillo hasta la siguiente habitación y sube las **escaleras**. Presta atención a las **bombas** que te lanza el Buitre y a las que están colocadas en las paredes. Si te sientes más seguro trepando por el techo hazlo, pero en cuanto una bomba te detecte, explotará. Más adelante también encontrarás **arañas-bomba** que te seguirán y explotarán junto a ti. La forma más rápida de avanzar y evitar casi todas las explosiones son los **saltos dobles,** cuando puedas permitírtelos. De todas formas, la cosa sólo se volverá complicada después de la mitad del nivel, tras la explosión que hará arder la torre. Una vez que la torre esté ardiendo, tendrás pocas formas de avanzar. Un solo camino posible, en realidad. Para unos casos tendrás que usar R3; para otros casos tendrás que dar toda la vuelta a un piso y pasar por el agujero que se acaba de abrir con una explosión, etc. ¡Busca la forma de continuar en cada caso!
Cuidado con el **tronco ardiendo** que se balancea por el aire y con todas las bombas, arañas y demás cosas que el Buitre te lanzará en la sección final del nivel. Sube sin parar hasta el último piso para ver la secuencia de vídeo del final de nivel.

Arañas

• Después de atravesar el primer agujero en la escaleras, en lugar de continuar hacia arriba, baja las escaleras rotas que hay a la derecha del agujero de salida. Trepa por la pared para ver la araña dorada. Como no podrás llegar hasta ella porque el camino está cerrado por todos lados, bastará con que pases por debajo de donde está. También puedes colocarte junto a la pared de al lado y esperar a que el Buitre lance una bomba que la rompa para poder pasar.


La onda expansiva de las bombas te puede hacer daño, procura estar bien lejos cuando exploten.


Algunas bombas derribarán paredes que te impiden el paso, lo que te dará acceso a otras áreas.

9. EL BUITRE ESCAPA

BONUS POR... • COMPLETAR EL NIVEL: Sólo por acabar ya tendrás 700 puntos. • TARDAR POCO: Este bonus es muy fácil de conseguir. Fija al Buitre desde el primer momento y memoriza su recorrido para atajar en algunas zonas del escenario. • LA PERFECCIÓN: Completa el nivel sin recibir daños (también bastante fácil). • APROXIMARTE AL BUITRE: Acércate todo lo que puedas a él para conseguir 700 puntos extras.

La teoría es sencilla: **se trata de perseguir al Buitre** por la ciudad de los rascacielos, **a la vez que vas reparando los objetos que destroza** para cargarse a civiles inocentes, evitando también sus ataques sin perderle de vista. ¿Te parece sencillo? Pues no lo es...
Acabará el nivel si pierdes de vista al Buitre durante unos segundos. En la parte de arriba de la pantalla aparecerá un indicador que te mostrará la distancia a la que está el Buitre. También se acabará el nivel si mueren inocentes, o sea, que deberás bajar a las azoteas necesarias para arreglar las cosas que el Buitre destruya antes de que caigan al vacío. Para ello, desciende a estas azoteas y rápidamente **lanza telarañas con ▲** a las partes afectadas para sujetar los carteles rotos. Inmediatamente después, sigue el radar para dar de nuevo cuanto antes con el Buitre. Si los ataques del Buitre te dejan sin vida, acabará el nivel. Si le pierdes de vista, acabará el nivel. Y si dejas algo sin arreglar, también acabará el nivel. Bastante fácil, ¿no?
Lo mejor es fijar al Buitre con L1 y avanzar hacia él en línea recta siempre que te sea posible. Para cambiar de rumbo rápidamente cuando lo necesites, pulsa ■ y de nuevo R1 en la dirección adecuada. De ese modo no tendrás que trazar "curvas" en el aire, sino que darás giros rectos y ahorrarás tiempo y distancia. Intenta volar a la altura a la que está el Buitre también, para disminuir la distancia a la que se encuentra. Si fallas un par de veces, acabarás aprendiéndote el recorrido del malo y te será fácil atajar su trayecto rodeando algunos edificios entre los que él pasará para perderte.


Tendrás telaraña suficiente para todo, no te preocupes si baja el nivel.


Cuando el Buitre comience a alejarse de ti, oirás un pitido que te avisará.

10. DUELO EN EL AIRE CON EL BUITRE

BONUS POR... • COMPLETAR EL NIVEL: Por acabar ya tendrás 700 puntos. • TARDAR POCO: El secreto es derribar al Buitre lo más rápido que puedas con tu tela de araña. Como tardará demasiado en recargarse sola, si te quedas sin nada ve a recoger alguna araña azul • LA PERFECCIÓN: Completa el nivel sin recibir ningún ataque del Buitre. • TU ESTILO: Le harás más daño si utilizas los dos combos que desbloquearás en este nivel con las arañas doradas.

Al contrario de lo que te pueda parecer, ésta no será una pelea difícil. El **Buitre** tiene una barra de vida de dos colores: azul y rojo. Primero deberás acabar con el color azul, a base de disparos de **tela de araña** (estando tú "posado") o con patadas aéreas usando ● mientras avanzas por el aire. Después, el Buitre caerá al suelo y tendrás que atacarle con todos los combos que te sepas para arrebatarle algo del color rojo en su barra de vida. Mientras que no acabes con el rojo, el azul se irá regenerando y te tocará volver a luchar en el aire para derribarle.
Estos momentos son muy peligrosos, porque el Buitre te atacará con todas sus fuerzas: bolas de fuego, lluvia de meteoros, dardos, etc. En cambio, mientras está en el suelo pararán todos los golpes y tendrás una buena oportunidad para rellenar tus niveles. Podrás encontrar **arañas rojas y azules** en las cornisas del Empire State. Lo mejor es volar alrededor del Buitre evitando sus disparos y dispararle tú siempre que puedas.

Arañas

• La primera se encuentra en la cornisa más baja del Empire State, es fácil de ver, y desbloquea un combo llamado Sting muy potente.
• La segunda se encuentra en lo más alto del Empire State, pero para cogerla será mejor que hayas derribado al Buitre (sin vencerle del todo, claro, porque al hacerlo acabará el nivel). Mientras te espera en el suelo, tendrás unos segundos para trepar a lo más alto del edificio y recogerla.



Con el disparo de tela de araña conseguirás que caiga antes al suelo.



Antes de subir a por la araña dorada, asegúrate de que el Buitre está en el suelo o no podrás llegar.



11. ACORRALADO

BONUS POR... • COMPLETAR EL NIVEL: Por acabar tendrás 700 puntos. • TU ESTILO: ¡Qué de bichos para probar cosas nuevas! • PROTEGER A ESCORPION: Intenta que no le machaquen demasiado, porque no es un tipo demasiado fuerte. Tú tienes arañas rojas por el escenario para tu salud, pero él no.

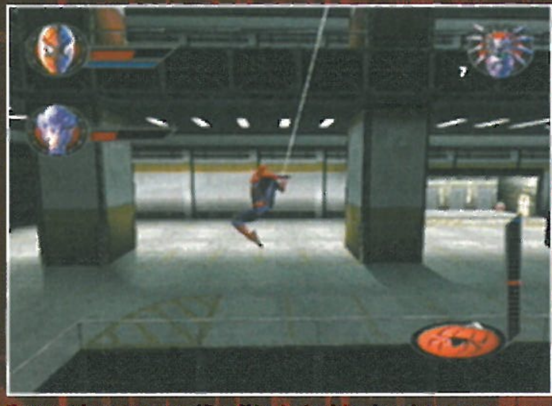
Un nivel de los complicados. Tienes que **proteger a Escorpion** de las arañas mecánicas que os rodearán desde el principio, pero no creas que te será fácil: estos bichos disparan electricidad, bombas y fuego.
Pronto comprobarás que Scorpion es un tipo de débil salud, de modo que **intenta paralizar a las arañas que le rodeen** con tu tela de araña mientras te cargas con combos a las que te molesten a ti.
Escorpion avanza muy rápido cuando decide ponerse en movimiento y no deberías perderle de vista en ningún momento, de modo que vigílale.
Puedes subir a los pisos superiores por las rampas del fondo o usando tu tela en el hueco central. Eso sí, no olvides pasar por la segunda rampa...

Arañas

• La primera y única araña está al final de la segunda rampa, entre el segundo y el tercer piso del garaje.

Encontrar el secreto

El área secreta es, nada más y nada menos, que la rampa en la que se encuentra la araña dorada, entre el segundo y el tercer piso del garaje. Vamos, que es como matar dos pájaros de un tiro, ¿no crees?


Tu protegido es muy escurridizo. Si le pierdes, búscale en los pisos superiores.


Es mejor que te encargues tú de las arañas, porque él sólo te estorbará.

12. EL ESCORPIÓN DESENFRENADO

→ BONUS POR...

• **COMPLETAR EL NIVEL:** Sólo por acabar ya tendrás 700 puntos. • **TU ESTILO:** Escorpion no te permitirá poner en práctica demasiados combos, la verdad, pero siempre puedes intentarlo, ¿no? • **NO USAR ÍTEMS:** Si no recoges ninguna araña roja ni azul, te darán 700 puntos extra. No es difícil vencer a Escorpion "sin ayuda", tranquilo.

La batalla contra Escorpion no es especialmente fácil, pero ya has practicado con Shocker, ¿no? Pues éste es casi igual.

De lo que se trata es de que **no pares quiero ni un segundo**. Sobrevuela el escenario en todas las direcciones, soltándote de vez en cuando para lanzarle un disparo de telaraña y volviéndote a colgar con **R2**, sin parar de moverte por el aire.

Cuando estés más o menos cerca del malo, usa ■ para caer sobre él con un puñetazo bien fuerte. Si le encaras desde lejos, puedes avanzar en picado sobre él dándole una buena patada con ●.

El cuerpo a cuerpo va bien si le aprisionas con tus telarañas de vez en cuando, pero apenas durará un segundo apresado, de modo que no es una estrategia que podamos recomendarte... Los puñetazos en picado desde el aire son lo más efectivo contra este pesado enemigo.

→ Arañas

• La araña está sobre la columna rota que rompió Shocker en el quinto nivel.



¡Cuidado! ¡Aléjate rápido cuando haga eso!



Se trata de no perderle de vista a pesar de los saltos que da en la estación...



...y saltar encima suyo en cuanto se detenga. Como siempre.

13. GOLPE DE ESTADO

→ BONUS POR...

• **COMPLETAR EL NIVEL:** Por acabar tendrás 700 puntos. • **TARDAR POCO:** No dejes de atizar al Duende, sólo lo justo para arreglar los destrozos y salvar a la chica. • **TU ESTILO:** Pon en práctica todos los ataques aéreos que puedas y, si te posas sobre el vehículo del Duende, cáscale también.

Nada más comenzar el nivel, **sube al globo panda** para rescatar a Mary Jane. Cógela usando ■ y llévala a la azotea que hay al lado, siguiendo el radar, donde verás una **enorme señal circular**. Después deberás **perseguir al Duende por toda la ciudad**, golpeándole cuando tengas ocasión, ya sabes, con ● y ■ para lanzarte en picado, y **reparando sus destrozos** como ya hiciste en el nivel 9 con el Buitre. Si eres hábil, **puedes subirte al vehículo volador del Duende** para soltarle unos cuantos puñetazos más cómodamente, pero no tardes demasiado en irte o te hará uno de sus impresionantes combos.

Después de reparar los dos edificios que destruirá, sin que se te acabe el tiempo, sigue luchando contra Duende. Cuando esté a punto de morir, huirá.



→ Arañas

• La raña está en lo más alto del edificio donde comienza el juego. Recógela tras salvar a Mary Jane.


No tardes mucho en salvar a Mary Jane o el globo se caerá. Hazlo rapidito y a por el Duende.



Utiliza la patada con ● pata atizarle en esa cabezota verde y de paso avanzar un poco más rápido.



En esta estructura rota te costará encontrar un lugar plano donde aterrizar, pero tu telaaña la reparará aunque la postura te parezca "incómoda".

14. LA OFERTA



BONUS POR... • **COMPLETAR EL NIVEL:** Por acabar ya tendrás 700 puntos. • **LA PERFECCIÓN:** Completa el nivel sin recibir daños. No, no es una broma, pero lo parece. • **TARDAR POCO:** A pesar de lo que pueda parecer, éste es un nivel que se puede completar relativamente rápido, depende de tu práctica en los combates aéreos y tus reflejos. • **TU ESTILO:** No es el enemigo ideal para probar cosas nuevas: más te vale venir entrenado de los niveles anteriores...

Igual que ocurría en la pelea con el Buitre, aquí también hay dos tipos de lucha que deberás poner en práctica. La primera es la aérea, donde tendrás que intentar por todos los medios que la barra azul del Duende se acabe. Si lo consigues, el malo caerá al suelo. Utiliza para ello **disparos de telaraña desde el aire, puñetazos en picado y patadas aéreas.**
La primera vez que el Duende caiga, lo hará en una habitación cerrada, donde deberás golpearle hasta casi acabar con él. Sin embargo, no creas que ésta será una batalla fácil... El **Duende Verde tiene una variedad de combos similar a la tuya**, o sea, impresionante, y además puede agarrarte en el aire si saltas cerca de él para hacerte algunas llaves increíbles. Te dejará sin vida en cuestión de un par de combos, de modo que no te confíes.
A un lado de la habitación verás una **araña roja** para recargar tu vida, y justo encima, en el piso superior, otra. Puedes recogerlas siempre que te hagan falta, ya que se regeneran al cabo de unos segundos (en nivel fácil). La forma más sencilla de acabar con el Duende es hacerlo con paciencia. Acércate un poco a él para que te persiga y, cuando finalmente se decida a saltar a por ti, esquívale y dale un par de golpes antes de seguir corriendo. Si te alejas, **te lanzará bombas de luz o de fuego que podrás paralizar con tu tela de araña**. En todo caso, no te vayas de esta habitación, ya que después de ausentarte un rato, el Duende se irá y la misión se considerará fracasada.
El Duende decidirá volver al aire pasado un rato, cuando le quede poca vida. Síguele y continúa la pelea en el aire hasta que vuelva a descender, esta vez a un edificio más bajo.
Llena tu nivel de vida con las **arañas rojas** que hay por ahí y desciende a la sala en la que está el Duende, en esta ocasión una... ¡electrificada! Pero no temas, que esta parte del combate es la más fácil. Quédate alrededor de la sala dando vueltas, porque por esa zona no hay electricidad. Observarás que esta vez el Duende huye, en lugar de perseguirte.
Para alcanzarle tendrás que dispararle telaraña desde el aire, saltando y pulsando ▲ sin parar.
Si está a una distancia media, podrás realizar saltos dobles con una patada para abalanzarte sobre él, pero con cuidado de no caer al suelo electrificado (esta vez no parará tus ataques con salto, tranquilo).
Finalmente, el Duende Verde huirá en su extraño vehículo de nuevo y habrás superado con éxito... ¡la pelea más difícil de todo el juego!

Arañas

• Podrás hacerte con ella delante de las puertas rojas que hay en la habitación donde el Duende caerá cuando acabes con su barra azul.

El deslizador del Duende

Tendrás que subir al platillo del Duende por lo menos una vez. Déjate caer cuando esté justo debajo de ti. Además, ésta es una de las formas más efectivas de hacerle daño (con puñetazos). Una técnica relativamente fácil de conseguirlo es bajar a una azotea y lanzarte sobre su vehículo cuando venga por debajo o se quede quieto cerca de ti.


La primera parte es cuestión de paciencia y de alejarse cuando lance un rayo.



La segunda parte es más complicadilla, así que a por el método lento pero seguro: telaraña.



No dejes pasar la oportunidad de subir al platillo y darle unos mamporros cuerpo a cuerpo.

15. CARRERA CONTRA EL TIEMPO

BONUS POR... • **COMPLETAR EL NIVEL:** Por acabar ya tendrás 700 puntos. • **LA PERFECCIÓN:** ¿Crees que puedes superar esta misión sin sufrir un solo disparo? • **TARDAR POCO:** Con el tiempo limitado de las bombas, tendrás que actuar rápido tanto si quieres batir el récord de tiempo como si no...



Esquiva los focos de luz que darán la alarma a los robots voladores.



Memoriza la localización de las bombas para tardar menos en completar el nivel.

Una contrarreloj, ¿listo? Los malos han colocado **6 de bombas en toda la ciudad** y tienes que desactivarlas todas antes de que se acabe la cuenta atrás de cada una.
Fíjate en la dirección y la altura indicadas por tus radares y **avanza evitando las luces** para que no te disparen las ametralladoras con sensores de movimiento que hay por todas partes. Desactiva las bombas con ■ y busca las siguientes **esquivando los edificios** lo mejor que puedas (las verás desde lejos porque emiten un haz de luz vertical). Puedes eliminar a los robots que hay cerca de ellas con tus telas de araña, pero ¡no pierdas demasiado tiempo! Una vez que hayas desactivado la sexta bomba, acabará el nivel.

16. EL FILO DE LA CUCHILLA

→ BONUS POR...

• **COMPLETAR EL NIVEL:** Por acabar ya tendrás 700 puntos. • **TU ESTILO:** Intenta ser un poco original con tus ataques aéreos. • **DESTRUCCIÓN DE ROBOTS:** Destruye más de las exigidas para superar el nivel y obtendrás un bonus de 700 puntos. • **VIDA DE SOBRA:** Si consigues superar el nivel sin apenas perder vida, obtendrás este bonus. Pero claro, para conseguir este bonus, deberás prescindir del siguiente. • **USA ÍTEMS:** Recoge al menos una araña roja o azul para conseguir 700 puntos extra. Si quieres conseguir el bonus anterior, tendrás que jugar otra vez este nivel sin usar ítems.

Un nivel bastante divertido. Se trata de **destruir 50 bolas explosivas** que hay en el aire, persiguiéndote. La forma más fácil de hacerlo **es volar sin parar, en todas las direcciones,** con ● pulsado. Así estarás dando una patada constante, y todas las bolas que te toquen se destruirán. También puedes acabar con ellas usando la telaraña o ■, pero tardarás más.

Recuerda bajar a alguna azotea **para recoger algún ítem** de vida si quieres obtener un bonus de 700 puntos al final.
Cuando acabes con las bolas necesarias, **sigue el radar hasta la construcción** en la que se encuentra la estrella azul de final del nivel. Está algo escondida, fíjate en el radar incluso después de aterrizar.



Elimina más bolas de las que te piden y desvelarás un secreto. ¿Cuántas? Más o menos... ¡Muchas!


Tu radar te ayudará a encontrar el icono azul. Cuando hayas acabado con las bolitas, claro.

17. ALLANAMIENTO

→ BONUS POR...

• **COMPLETAR EL NIVEL:** Sólo por acabar ya tendrás 700 puntos. • **LA PERFECCIÓN:** Si no dejas que suene la alarma, seguro que consigues llegar al final del nivel sin que te alcancen ni una sola vez. • **TARDAR POCO:** Si suena la alarma, este bonus quedará invalidado. ¡Date prisa, pero con cuidado! • **SER SIGILOSO:** Aunque hay guardias por todas partes, pasar desapercibido es relativamente fácil si avanzas saltando de una zona oscura a otra.

Es el nivel más largo del juego y probablemente el más difícil. Avanza por el conducto del principio hasta el pasillo y súbete al techo. Entonces, **continúa de zona oscura en zona oscura usando R3 y R1** para no ser detectado. Tendrás que hacerlo así durante todo el nivel, por el techo, lo que seguramente hará que te pierdas más de una vez, así que estate atento. Al final del primer pasillo encontrarás la primera **cámara detectora** de movimiento. Más allá, **un hall con seis ascensores**. Abre los tres que se pueden abrir y toma la **araña roja** de uno de ellos para conseguir el secreto de este nivel (aunque no te dirán que has encontrado ningún secreto). Después, continúa por la puerta que hay junto a la cámara de seguridad y sigue por la puerta que verás en el piso superior, al otro lado. Llegarás así a la **primera sala de computadoras**. Necesitas **cinco códigos**, y aquí está el ordenador encendido que contiene el primero. Sin ser detectado por el guardia, baja al ordenador encendido y usa ■ para descargar el **primer fragmento del código**. También verás la **araña dorada**.

Si un guardia te detecta, intenta aniquilarle apresándole con tu tela de araña y dándole de mamporros. De lo contrario, correrá a activar la alarma y vendrán unos súper robots que te dejarán hecho un colador.
No obstante, si los robots son avisados con la alarma, todavía no está todo perdido. **Sube al techo y quédate quieto en un área oscura**. No te verán. Espera hasta que la alarma deje de sonar, y continúa por las zonas oscuras del techo en busca de los otros cuatro ordenadores. Todas las salas de ordenadores están comunicadas entre sí. Para acceder a la segunda, pasa por la puerta de la pared izquierda de la primera, más o menos en el centro. Descarga allí un **par de códigos**, sigue hasta la siguiente y repite el proceso en todas las salas de computadoras hasta tener los cinco. Ya con todos los fragmentos del código y con la barra de la parte inferior de la pantalla llena, ve al piso superior al final del pasillo de la izquierda en la primera sala de computadoras -sigue el radar- y crúzala.
En la consola que verás tendrás que insertar el código de cinco partes, pero ordenado. El orden correcto tiene que ver con los colores, que en cada pedazo son difuminados. Colócalas empezando en azul por la izquierda y acabando en naranja por la derecha. ¡Fin de nivel!

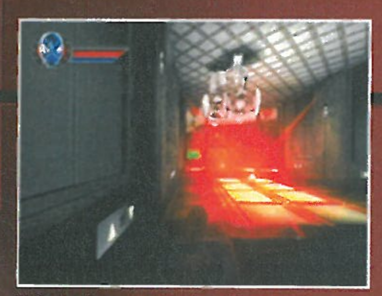
→ Encontrar el secreto

Recuerda entrar en los ascensores en el hall que hay al fondo de la habitación al final del primer pasillo, donde está la araña roja.

→ Arañas

• Encontrarás la araña en la primera sala de computadoras, la verás en la secuencia de vídeo, pero puede que al descender a por ella te vean... Asegúrate de recogerla cuando el guardia esté de espaldas.


Memoriza desde el techo el trayecto de los guardas para que no te pillen buscando en sus ordenadores.


Si dan la alarma, a veces bastará con que te quedes quieto en un rincón oscuro. Otras, tocará correr.



No introduzcas las tarjetas en el orden en que las has cogido, sino de la más oscura a la más clara.

18. CAOS QUÍMICO

→ BONUS POR...

• **COMPLETAR EL NIVEL:** Por acabar ya tendrás 700 puntos. • **LA PERFECCIÓN:** Si consigues pasar la misión sin ser visto, seguro que no recibirás daños. No es tan difícil. • **TARDAR POCO:** Cuando hayas jugado un par de veces y sepas dónde está cada cosa, puedes intentar mejorar tu tiempo.

Otro nivel dificilillo, ¿listo para ser sigiloso? Aunque el escenario en esta ocasión también es bastante grande, enseguida comprobarás que la técnica a seguir siempre es la misma: avanzar por el techo, con cuidado de no ser visto ni detectado por los rayos y las cámaras, en la dirección que indica el radar. **Necesitas activar dos consolas en una sala circular** en la que hay una máquina enorme con un rayo muy brillante. Para activar esta máquina, primero debes encender cuatro consolas: la A y la B para activar la consola de la derecha de la sala circular; y la C y la D para activar la segunda consola de esa sala y terminar el nivel.

Cuando vayas a la habitación en la que se encuentra la consola D, comprobarás que está cerrada. Tu contacto te avisará por radio de que **la llave para entrar la tiene un tipo** que verás en una secuencia. Las fuerzas de seguridad se reforzarán entonces. Debes continuar sin ser visto, acabar con el tipo que tiene la llave (estará cerca de la puerta cerrada) para arrebatársela, activar la consola D y regresar a la sala circular para activar la segunda consola. La máquina central se encenderá y el nivel habrá terminado. Dicho así suena fácil, ¿eh? Pues ya verás cómo lo pasas para hacerlo todo, evitando cámaras, guardias, robots y rayos láser detectores de movimiento...

Ojo con dónde pisas. Un ligero movimiento erróneo hará saltar la alarma y vendrán muchísimos robots.



Haz caso de tu sentido arácnido, que estará muy sensible y vendrá muy bien cuando no veas nada.

→ Arañas

• La primera araña la verás enseguida, está en el techo de uno de los pasillos. Como en este nivel avanzarás más por el techo que por ningún otro sitio, enseguida te encontrarás con ella.

• La segunda araña dorada está algo más escondida, pero también resulta fácil dar con ella. Se encuentra en la habitación que hay justo enfrente de la puerta cerrada, donde está la consola D.

19. EL ARMA DEFINITIVA DE OSCORP

→ BONUS POR...

• **COMPLETAR EL NIVEL:** Por acabar ya tendrás 700 puntos. • **TU ESTILO:** Con tanto malo en la pantalla, si no varías de movimientos es porque no quieres. Si te centras en ataques aéreos o en picado, mejor. Te alcanzarán menos. • **LA PERFECCIÓN:** Superar este nivel sin que te alcancen es casi imposible, pero si es uno de los bonus, será por algo, ¿no? • **TARDAR POCO:** Ve directamente a por los generadores sin perder demasiado tiempo.

Un jefe de los grandes, pero tampoco es como un Metal Gear, no temas. Lo que tienes que hacer es **destruir diez generadores** que hay en el escenario para poder romper el "cráneo" del robot al final el nivel.

Estos generadores están dispersos por todo el escenario, algunos en la parte de arriba del propio robot, pero para protegerlos verás que hay infinidad de lanzamisiles, ametralladoras, rayos y robots verdes voladores que te harán la vida imposible.

Para colmo, si te alejas hasta el fondo del escenario, el robot te atacará con su poderoso cañón de plasma, que te dejará hecho trizas. Lo malo es que algunos de los generadores que tienes que destruir están en las pasarelas más alejadas: tendrás que romperlos al mismo tiempo que huyes del rayo de plasma...

Nuestro consejo no es ningún "truco" que te vaya a poner fáciles las cosas, pero al menos te ahorrarás unas cuantas partidas innecesarias: **empieza por los generadores de las pasarelas.**

Como el rayo de plasma te aniquilará con casi total seguridad, es mejor que empieces por estos generadores, que son los más difíciles. Si consigues sobrevivir a ellos, lo demás te será más fácil.

Elimina los dos que hay en la "boca" del robot con tela de araña desde el aire, sin aterrizar allí; y por último acaba con los que hay encima del robot, bajando a base de puñetazos y patadas para volver a ascender en el aire enseguida, justo después de cada uno de tus ataques.

Tan sólo intenta utilizar de manera adecuada el selector de objetivos, centrándote en los generadores, porque de lo contrario te pasarás media vida destruyendo robots verdes y ametralladoras para nada.

Una vez que hayas terminado con todos los generadores, usa L1 para seleccionar como objetivo el "cráneo" del robot y dale un par de patadas para destruirlo. Verás una secuencia de vídeo y el nivel terminará.



En cuanto pares un segundo, te dispararán. Al acercarte a un generador, te dispararán. Pero en el aire también te dispararán. Te pondrás algo nervioso.



La cabeza de este robot tan gigantesco no tiene ni dos patadas. Ojalá hubiera sido así el resto del nivel, ¿verdad?

20. ESCAPE DE OSCORP



BONUS POR...

• **COMPLETAR EL NIVEL:** Por acabar tendrás 700 puntos. • **TU ESTILO:** Si tu afición a los juegos de lucha es enorme, puedes practicar tus mejores combos, pero no nos parece el momento más adecuado para entretenerse con ciertas cosas... • **LA PERFECCIÓN:** Si nos cuentas que te has pasado este nivel sin sufrir un solo rasguño... ¡no nos lo creeremos! • **SUPERSOLDADOS ACRIBILLADOS:** Si eliminas a más de diez robots antes de acabar el nivel, obtendrás un bonus extra de 700 puntos, pero ¿seguro que quieres intentarlo? ¡No dejan de venir refuerzos, esto es un infierno...!

Ha llegado la hora de salir pitando, ¿no te parece? Ya te has cargado todo lo que había en Oscorp, ahora sólo te queda sobrevivir a la destrucción que has provocado...
Ya conoces este escenario, es el del nivel 17, pero ahora debes desandarlo de la forma menos sigilosa y más rápida posible, porque ¡hay decenas y decenas de robots de seguridad y cámaras persiguiéndote!

Sigue el radar todo el tiempo hacia las consolas e interruptores que necesitas pulsar en cada caso. Primero irás a la consola que desactivará los sistemas de **bloqueo de seguridad**; después, en la parte opuesta del edificio, a otra consola que desactivará las **paredes láser rojas** que te impiden cruzar las salas de ordenadores. Una vez que hayas hecho eso, ve a la primera sala de ordenadores y pulsa el interruptor del final; a continuación, dirígete a la siguiente sala de ordenadores y pulsa otro interruptor igual, al fondo a la derecha. Se abrirá la puerta de enfrente: sal, baja al piso inferior, entra en la habitación siguiente y abre la puerta de seguridad. Se abrirá ante ti el pasillo donde empezaste a jugar en el nivel 17, **lleno de robots por todas partes**. De lo que se trata es de llegar al final del corredor, donde el nivel terminará automáticamente, pero... no resulta nada fácil superar a todos estos robots. Si puedes avanzar colgándote con tu telaraña para ganar unos metros antes de que te alcancen, genial.
El secreto para que este corredor esté un poco más despejado (porque llegar hasta aquí con la vida llena y perecer antes de llegar a la mitad del corredor es algo muy habitual) es **eliminar o paralizar con tela de araña al robot que hay antes de la puerta** de seguridad. Si éste no dice a sus compañeros del pasillo que estás allí, los del corredor tardarán dos o tres segundos en reaccionar cuando hayas abierto la puerta, y eso te permitirá avanzar unos cuantos metros sin que te ataquen. ¡Tres o cuatro segundos pasando desapercibido son la diferencia entre sobrevivir o no en este nivel!



Un nivel frenético. Ayúdate de la tela de araña para evitar a los robots si no vas a por el bonus.



Si desactivas las cámaras de techo será algo más fácil. Sólo tendrás que vértelas con los robots.

Arañas

• **Es imposible que no la veas:** está justo enfrente de donde empiezas el nivel. No te preocupes por la cámara, te verá, pero es que... todos saben dónde estás, las cámaras en este nivel no deberían importarte demasiado.

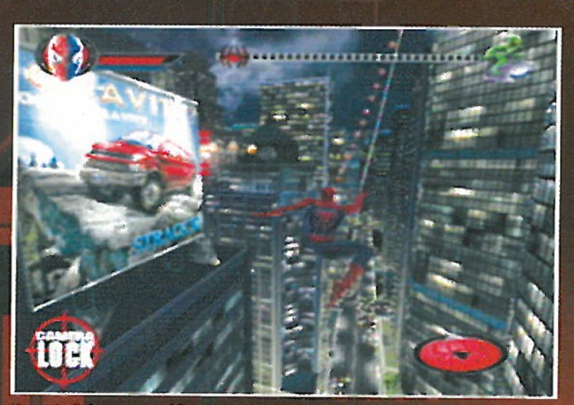
21. MARY JANE SECUESTRADA

BONUS POR...

• **COMPLETAR EL NIVEL:** Por acabar tendrás 700 puntos. • **LA PERFECCIÓN:** Aunque no puedas controlar la altura a la que avanzas tras el Duende, sí que puedes soltarte de tus telas de araña para descender un par de metros y esquivar sus minas y misiles. Inténtalo, no es difícil obtener este bonus.

Tu chica está en apuros, Peter. El malvadísimo Duende Verde la lleva secuestrada a toda velocidad por los cielos de la ciudad, y lo único que puedes hacer es intentar perseguirles.

Tenemos dos noticias que darte, una buena y una mala. La buena es que, **si mantienes pulsado R2, avanzarás aún más rápido que el Duende**, de modo que puedes tomarle algo de ventaja si conoces el recorrido del malo o seguirle muy de cerca, en incluso atajar en algunos edificios si sabes que él los bordeará. La mala noticia es que... en este nivel no controlas la altura a la que vuelas. Spiderman se ajusta automáticamente a la altura a la que vuela el Duende, lo que quiere decir que no puedes sobrevolar las azoteas para atajar, sino que debes ir entre los edificios.
Como se te ocurra chocar con uno, estás perdido. Como se te ocurra aterrizar en una azotea, estás perdido. Como te choques con las minas aéreas que va dejando el Duende Verde más de dos veces, estás perdido. En resumen, prácticamente, con cualquier cosa que hagas... estás perdido.
No sólo debes ser rápido volando, sino que además tienes que controlar a tu personaje a la perfección para no perder al malo y a la chica.



Otro nivel de persecución aérea. Controla el radar de arriba y, si oyes el pitido, será que estás a punto de perderlo.



Si chocas con los edificios perderás algo de tiempo. Aunque a estas alturas del juego, tendrías que dominar la tela como si hubieras nacido con ella.

22. ENFRENTAMIENTO EN EL PUENTE

El nivel final, la batalla final, el... El final del juego, vamos. Te recordará a la otra vez que peleaste con el Duenve Verde tanto en combate aéreo como en tierra. Lo malo es que, en esta ocasión, cuando el malo malísimo esté en tierra firme, **su vehículo volador continuará atacándote** por control remoto desde el aire. ¡Un combate serio!
Primero, corre a salvar a Mary Jane, como ya hicieras aquella vez sobre el globo. Desciende donde está ella y recógela con ■ antes de que el fuego la alcance. Déjala en el círculo marcado en el suelo (sigue el radar) y a continuación ve a por el malo malísimo del juego.

Ya conoces el procedimiento, tanto para los ataques aéreos como para el cuerpo a cuerpo, ¿no? Pues ponlo en práctica, pero intentando mejorarte, que esta vez no hay tantos **ítems de vida** (uno en el interior del pasillo que hay bajo los arcos del puente y otro en lo alto de estos arcos). Acaba con las barras azul y roja del Duende antes de que se cargue todo el George Washington, venga. Nueva York te lo agradecerá. Después, ve a celebrarlo y disfruta de los trucos que te vamos a dar a continuación.



Cuando estés en el suelo, te golpeará Duende y su platillo hará de las suyas atizándote en la





Esta vez Duende tiene más escenario para moverse. Seleccíonale con el objetivo para no

LOS TRUCOS

Para que no digas que no somos buenos ahí van algunos truquillos que te facilitarán el trabajo como hombre-araña, aunque como siempre, te recomendamos que primero intentes pasarte el juego sin recurrir a ellos. Ver los créditos finales sin hacer trampas es mucho más satisfactorio...

UNOS CUANTOS EXTRAS.

Para activar estos trucos, introduce el código correspondiente al efecto que quieras conseguir. Oirás la risa del Duende como confirmación. Si quieres desactivarlos, lo que tienes que hacer es introducirlos de nuevo.

- **Todos los niveles y vídeos:** ARACHNID.
- **Telaraña ilimitada:** Acumula 50.000 puntos durante el juego o, mas sencillo, introducir: ORGANICWEBBING.
- **Todos los combos:** Si quieres desbloquearlos sin coger las arañas doradas, teclea KOALA.
- **Selección de nivel:** Para seleccionar cualquier nivel en el menú y así repetir aquél en el que te has dejado algo sin hacer o en el que te apetece volver a jugar, introduce: IMIARMAS
- **Saltar de nivel:** Desde el menú de pausa, escribe: ROMITAS.
- **Niveles de entrenamiento:** HEADEXPLODY.

CAMBIA DE PERSONAJE

Introduciendo los siguientes códigos podrás cambiar el traje o la personalidad del protagonista. ¿No te apetece jugar como Mary Jane, con ese traje suyo tan mono? Habrá que ver como trepa por las paredes con su faldita... Pruébalo, no te vas a arrepentir.

- **Mary Jane:** GIRLNEXTDOOR
- **Shocker:** HERMANSCHULTZ
- **Green Globin:** FREAKOUT
- **Científico:** SERUM
- **Policía:** REALHERO
- **Capitán Stacey:** CAPTAINSTACEY
- **Malo 1:** KNUCKLES
- **Malo 2:** STICKYRICE
- **Malo 3:** THUGSRUS

PARA DIVERTIRSE UN RATO:

- **Estilo Matrix:** DODGETHIS Emularás a los protagonistas de Matrix, ya que tus movimientos irán a cámara en los momentos culminantes.
- **Spiderman cabezón:** GOESTOYOURHEAD. No pasarás desapercibido, pero te echarás unas risas... También se te agrandarán los pies en las patadas.
- **Enemigos cabezones:** JOELSPEANUTS.
- **Spiderman enano:** SPIDERBYTE.
- **Jugar en primera persona:** UNDERTHEMASK.
- **Una sorpresita verde:** CHILLOUT.
- **Bolos:** Acumula 10.000 puntos.



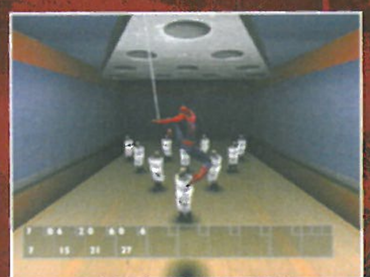
Puede resultar muy divertido probar a combinar diferentes cabezas, ¿no crees?



Podrás ser el personaje que quieras. Pero ten un sentido común, Spiderman jamás se pondría falda.



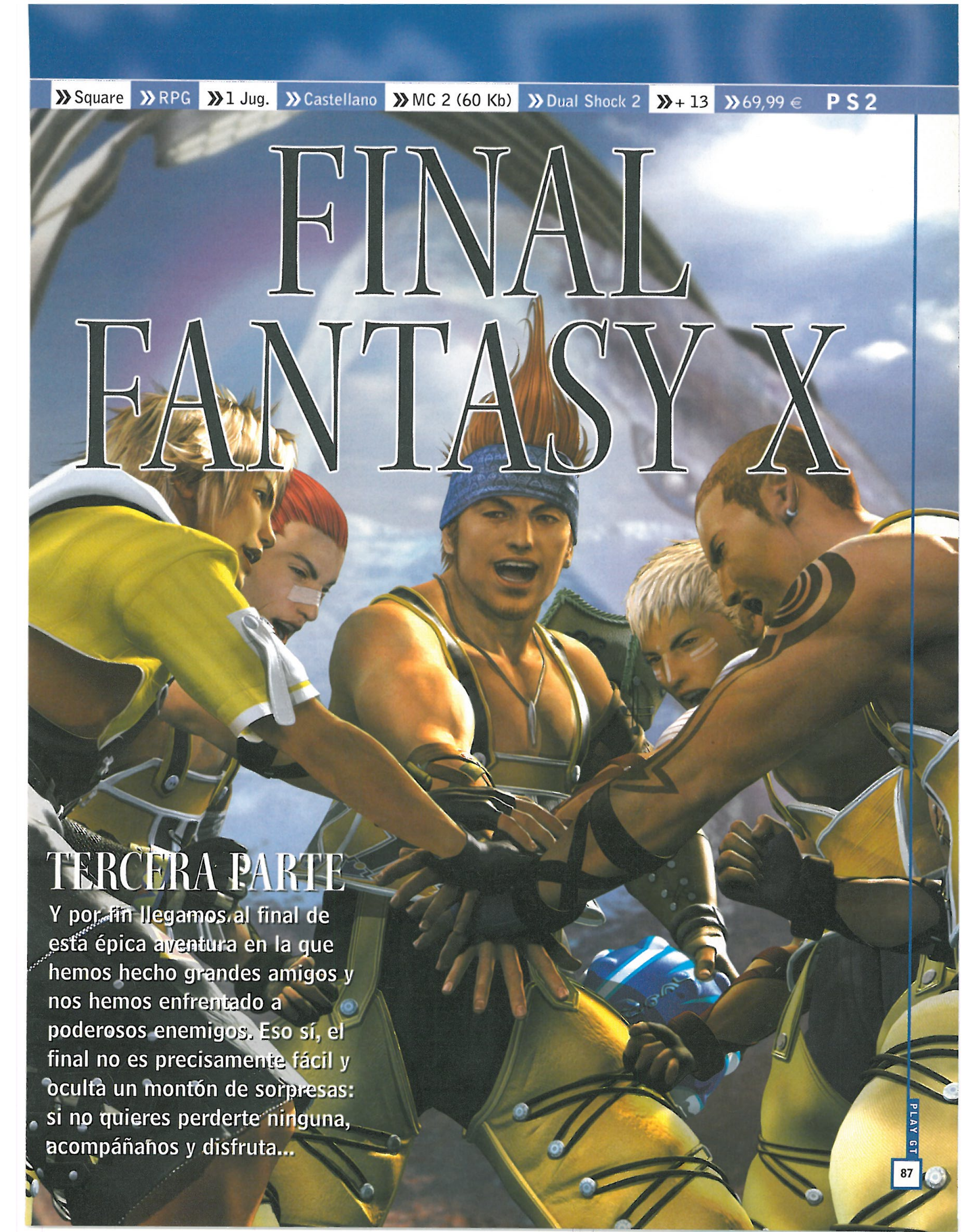
A ver, tiene su gracia ser un cabezón pero encima no esperes pasar desapercibido...



El bowling te mantendrá entretenido un rato, más que nada porque es complicadillo.

Square | RPG | 1 Jug. | Castellano | MC 2 (60 Kb) | Dual Shock 2 | + 13 | 69,99 € | PS2

FINAL FANTASY X



TERCERA PARTE

Y por fin llegamos al final de esta épica aventura en la que hemos hecho grandes amigos y nos hemos enfrentado a poderosos enemigos. Eso sí, el final no es precisamente fácil y oculta un montón de sorpresas: si no quieres perderte ninguna, acompáñanos y disfruta...

→ Los Eones Ocultos

A parte de los eones que conseguirás normalmente en los Templos, podrás obtener **tres invocaciones más** que se encuentran ocultas en distintas zonas de Spira. Para llegar hasta ellas tendrás que realizar distintas tareas de búsqueda, que ahora te explicaremos paso a paso.



Si rebajas demasiado el precio, el eón se irá.

• Yojimbo:
Cuando te dirijas al **Monte Gagazet**, a la derecha de la entrada encontrarás un camino que te llevará a la **Cueva del Orador Robado**. Entra en ella y avanza hasta el final para encontrarte con una **invocadora fantasma**. Tendrás que derrotarla antes de poder seguir avanzando en busca del Eón. Cuando llegues a una plataforma con el símbolo de Yevon, escoge la dirección superior para llegar a la cámara del orador. Tendrás que tener una buena reserva de **Guiles** para poder contratar sus servicios. De cualquier forma, regatea un poco para que te salga más barato. Cuando lo tengas, tendrás que pagar por sus servicios cada vez que lo invoques. En la cueva también encontrarás **cofres** con objetos necesarios, de modo que investiga cada rincón.

• Ánima:
Para conseguir a Ánima tendrás que llegar hasta el **Templo de Baaj**, y para ello tendrás que introducir las coordenadas exactas en el menú del **Barco Volador**: **Coordenada X: entre 11 - 16; Coordenada Y: entre 57 - 63.** Dirígete hacia allí y sumérgete en el agua. Al nadar un poco te tocará enfrentarte con el enemigo del que huyó Tidus al principio. »

30 LLANURA DE LA CALMA

Objetos

• En cofres: **5.000 Guiles, 10.000 Guiles, Esfera Llave del Nivel 2** • De la gente: --

En este lugar podrás disfrutar de maravillosas vistas y además entretenerte con dos **minijuegos**, uno como entrenador de chocobos y otro como cazador de criaturas salvajes.
Para ejercer de **criador de chocobos** busca a la entrenadora que está montada en chocobo al final de la Llanura (cerca del precipicio, hacia la derecha) y escucha atentamente sus instrucciones.
Para ejercer de **cazador profesional** de criaturas, camina hacia la derecha desde la tienda central de la llanura y entra por el **punto verde** que hay en la mitad de la pared rocosa. Allí encontrarás un antiguo centro de entrenamiento de la Legión. Habla con el dueño para ayudarle a abrir el centro de nuevo.
Todo esto es **opcional**, de modo que tú decides si quieres entretenerte un rato o ir directamente al grano.
Sigue a Yuna hacia la izquierda para llegar al **centro de la Llanura**. Por el camino te encontrarás con el Sabio Maechen, con una señora montando en chocobo y con nuevos enemigos con los que poder subir los puntos de habilidad. Compra lo que necesites en la **tienda ambulante de Rin**, y avanza por toda la Llanura, antes de ir a la tienda central, para recoger varios **cofres** y un **Diccionario Albhed** de la zona.
Acto seguido avanza hasta la tienda central de Rin, consulta sus existencias, acciona el **panel informativo** de la izquierda, organiza al equipo y habla con la gente que encuentres para enterarte de más cosas. Después, habla con los miembros de tu equipo.



Recoge todos los cofres de la Llanura de la Calma y te harás de oro en un santiamén.



No pases por alto recoger el Diccionario Albhed, siempre que estés siguiendo al colección.

→ GÓLEM GUERRERO

• Vitalidad: 64.000

Utiliza el hechizo de Tidus Prisa + sobre los miembros del equipo par que la cosa vaya más rápido. Utiliza las técnicas especiales de Auron (Rompebrazo, Rompemagia) para debilitar al enemigo. Realiza hechizos del elemento Agua con Lulú y ataques físicos con los demás hasta que el enemigo se canse.



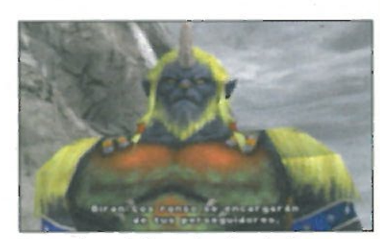
También encontrarás a **Belgemine**, lucha con sus eones para obtener objetos importantes y sigue tu camino.
Si has hecho de entrenador de chocobos, utiliza el que está en el exterior de la tienda para llegar al siguiente punto.
Tendrás que dirigirte hacia la salida que señala el mapa, al Norte a la derecha, para poder llegar hasta el **Monte Gagazet**, aunque parece que no te lo pondrán demasiado fácil.
Después, **salva la partida** en el desfiladero y prepárate para protagonizar un nuevo combate.

31 MONTE GAGAZET

Objetos

• En cofres: **20.000 Guiles, 1 Omnipoción, 1 Manilla Segura, Esfera de Vitalidad, Esfera Llave Nivel 4**
• De la gente: --

Avanza diligentemente por el camino principal para llegar al Monte Gagazet. Cuando por fin llegues al lugar, los **Romso** harán una visita a nuestros amigos impidiéndoles el paso, pero Yuna sabrá cómo actuar para que les dejen el camino libre...
Una vez que vuelvas a tener el control de Tidus y antes de seguir el camino, habla con los Romso y cuando estés listo continúa la marcha.
A los pocos pasos saldrán a tu encuentro los **enemigos de Kimahri**. Parece que por fin ha llegado la hora de poner las cosas en su sitio de una vez por todas. Después del combate, y una vez se despidan de ti los Romso con el Salmo de Yevon, investiga bien cada rincón del monte para no dejarte ningún **cofre** tras de ti, ya que tienen objetos interesantes. Sigue siempre el camino marcado en el mapa, pero no dejes de recorrer los demás, ya que, aunque suelen ser caminos cortados que no llevan a ningún sitio, en ellos podrás descubrir todos los **cofres** y secretos de la zona.



Una vez hayas dado una lección a los Romso, éstos se ofrecerán para proteger al grupo.



Sigue los distintos caminos del mapa para recoger cofres con objetos importantes.

→ BIRAN Y YENKE ROMSO

•Vitalidad: 2.500 (Biran y Yenke)

Realiza el especial de Kimahri alma de Dragón para aprender habilidades nuevas de estos personajes. Utiliza su ataque Turbo cuando esté disponible y realiza hechizos mágicos sobre los enemigos. Los ataques de Kimahri serán mucho más potentes que los de los otros dos Romso, de modo que no tienes de qué preocuparte. El único momento en el que se complicará el combate será cuando Biran se ponga en estado locura (siempre y cuando te deshagas primero de Yenke) ya que sus ataques serán más potentes. De cualquier forma, te será bastante fácil derrotarles.



Por ejemplo, puedes encontrar una **Esfera de Jecht**, la cual (si es la tercera que recoges) permitirá a Auron aprender otro **ataque Turbo**.
Al avanzar, te encontrarás con **Wantz**, el hermano de Oaka, que te servirá de **tienda ambulante**. Compra lo que necesites si tienes el suficiente dinero, y continúa la marcha.
Acto seguido, baja por el camino y pelea siempre que puedas para desarrollar a los miembros del equipo. Sigue el único camino hasta encontrarte un **punto para salvar** y disponte a entrar a continuación en la caverna.

32 LA CAVERNA

Objetos

•En cofres: **Símbolo de Júpiter, Esfera Llave Nivel 1, 1 Esfera de Fortuna, 1 Esfera de Retorno, 1 Anillo de Vigor, Apoyo Final**
•De la gente: --

Lo primero que tienes que hacer en cuanto llegues es preparar a tu equipo para una buena pelea, ya que no te recibirán con los brazos abiertos al entrar en esta nueva zona. Parece que Seymour no tiene ninguna intención de dejarnos en paz.
Una vez hayas terminado el combate y observes la escena, continúa avanzando por el camino hasta que veas un **punto para salvar**. Mira bien entre las columnas para encontrar un **cofre** con un objeto muy importante.
Un poco más adelante, una escena de vídeo nos mostrará un monte repleto de oradores y Tidus tendrá una visión...
Desde **Zanarkand**, avanza por el camino hasta llegar a la **casa de Tidus** y habla con el pequeño orador para enterarte de lo que está pasando en realidad. Cuando Tidus despierte, avanza por el camino del monte Gagazet hasta llegar a las **cavernas**.
Pelea con los enemigos de la zona para obtener puntos de habilidad para tus personajes y robar con Rikku algún objeto que otro. Enfrente del **punto para salvar**, descubrirás en el suelo un agujero que te impedirá el paso por ese camino, así que tendrás que elegir el camino de la izquierda y avanzar por él hasta que llegues a un **lago**.
Allí, Tidus, Rikku y Wakka tendrán que seguir solos para llegar al otro lado, ya que parece que a los demás no les apetece demasiado mojarse ahora.
Sigue recto sin tomar ningún desvío y pronto llegarás hasta lo que parece una especie de **interruptor**. Encontrarás también una **esfera blanca** rodeada por dos barreras que giran alrededor de ella. Para accionarla, Wakka tendrá que dar a la bola justo cuando las dos barreras no la protejan, observa bien el movimiento y, cuando veas el hueco, pulsa ✖ para que Wakka lance el balón. Cuando lo consigas, abre el **cofre** y retrocede hasta el punto donde se quedó el resto del grupo.



Lanza la pelota hacia la esfera de luz cuando las barreras lo dejen a la vista.



Al activar la esfera, aparecerá en los pies del interruptor un cofre.

→SEYMOUR BETA Y ENTE ESPECTRAL

•Vitalidad: 70.000 (Seymour), 4.000 (Ente espectral)

**Realiza el Comando Extra de Tidus, Yuna y Kimahri para aumentar sus parámetros. Como siempre, haz que Tidus realice el hechizo Prisa +, y Yuna la Magia Escudo, sobre los miembros del equipo.
Seymour atacará realizando el hechizo Zombi sobre nuestros amigos y después los rematará con la Magia Lázaro +, de modo que si no quieres perder este combate, será mejor que cures el estado Zombi del miembro que lo tenga antes de que te quedes sin sus servicios. Funcionan sobre él hechizos como Mutis o Bio. Serán muy útiles, como en todos los combates con jefes finales, los ataques Turbo de los personaje, pero sobre todo serán de gran utilidad los turbo de los eones.
Esto bastará para callarle la boca a Seymour durante otro par de horas.**



→ (Continuación)



Recoge los tesoros ocultos de los Templos.

» Será un enemigo duro de pelar, pero a estas alturas, no deberías tener demasiados problemas. Eso sí, procura que al darle el golpe final, ninguno de los miembros del equipo se encuentre en el interior del bicho, ya que el contraataque será más potente.
Cuando lo hayas derrotado, entra en las ruinas y avanza hasta el final. Llegarás a una sala con **seis estatuas** las cuales se activarán cuando te acerques; lo harán todas menos una, la que corresponde al tesoro oculto del recinto de la prueba de Zanarkand. Tendrás que dirigirte ahora hacia allí para poder conseguir el **tesoro oculto**.
Con el barco volador llegarás rápidamente y para conseguir el cofre tendrás que resolver los puzzles, pero esta vez accionando todas las **baldosas blancas**. Una vez lo hayas conseguido, vuelve al Templo de Baaj, acciona las seis estatuas y recoge a tu Eón.

• Hermanas Magus:

Para conseguir este Eón necesitas dos objetos importantes: una **Corona de Pimpollos y una Corona de Flores.** Para conseguir la Corona de Pimpollos necesitarás capturar a todas las criaturas del **Monte Gagazet**, y llevarlas a la zona de entrenamiento de la **Llanura de la Calma**. Para obtener la Corona de Flores, lucha con Belgemine en el Templo de Remiem y vence a unos cuantos eones hasta que te la dé como premio. Con estos dos objetos, dirígete a la **puerta luminosa** que hay en el **Templo de Remiem**, detrás de Belgemine, y listo.
Con todas las invocaciones en tu poder, habla con Belgemine y pelea con los eones que falten para poder enviarla al Etéreo.

→ Los Mini juegos

Cuando tengas el **Barco Volador** y puedas dirigirte a cualquier lugar de Spira, podrás terminar de realizar algunas tareas opcionales que te llevarán un poco más de tiempo. A continuación te diremos donde puedes dirigirte.



Juega al escondite inglés con los cactilios.

- **Las Mariposas:** puedes ir al **Bosque Macalania** y regresar a las dos zonas donde aparecían las **mariposas irisadas**. Si las coges todas obtendrás objetos muy interesantes. En esta ocasión, cogerlas en el tiempo fijado será mucho más difícil. En el momento en que toques una mariposa roja y tengas que luchar, ya no te dará tiempo. De cualquier forma la recompensa merece la pena.
- **Los chocobos:** en la **Llanura de la Calma** podrás encontrar a la entrenadora de chocobos, que te permitirá montar en chocobo todas las veces que quieras y te obsequiará con uno de los objetos importantes necesarios para las armas definitivas. Para ello tendrás que realizar la carrera, es decir, la última prueba del entrenamiento, de modo que como tiempo récord consigas 0 minutos y 0 segundos. Para ello tendrás que evitar a todos los pájaros y coger el mayor número posible de globos.
- **La zona de entrenamiento:** en la **Llanura de la Calma** está la zona de entrenamiento de los miembros de la Legión. Para que vuelva a la normalidad, el dueño nos pedirá que capturemos a los monstruos de determinadas regiones de Spira. En el menú aparecerán las localizaciones que ya conoces y en interrogante las que no has visitado. Aprovecha que tienes el Barco Volador para »

» En lugar del agujero habrán aparecido unas **escaleras**, sube por ellas y nada hasta el final del lago de nuevo. En esta ocasión tendrás que hacer que nuestros amigos accionen **tres interruptores** de distinto color. Rikku deberá activar el de color verde, Wakka el naranja y Tidus el azul. Abre el **cofre** que ha aparecido y regresa de nuevo al inicio de las escaleras para continuar.
Toma ahora el camino de la derecha si quieres encontrar otros dos **cofres**; también avanza hacia la izquierda y en el primer desvío a la derecha encontrarás otro **cofre**. Si no, **salva la partida** y avanza por el camino superior hasta llegar de nuevo a la zona del lago del principio. A la izquierda verás un camino nuevo que te llevará hasta otra **Esfera del Viajero** y a otro combate, de modo que antes de nada, prepara bien a todo el equipo o lo pasarás mal.



Elige el agujero dependiendo del color que tenga cada personaje en su panel de desarrollo.



Recorre cada camino nuevo que vaya apareciendo, ya que saldrán nuevos cofres.

→ CUSTODIO SACRO

•Vitalidad: 4.000

Utiliza como defensa las magias Prisa + y Escudo. Ataca con Auron y sus especiales Rompeespíritu y Rompecoraza. El monstruo intentará recuperar los Puntos de Vitalidad, de modo que utiliza la magia Espejo para que recupere a tu equipo. Remata al enemigo con los ataques Turbo de los personajes y los de los eones, sobre todo Bahamut e Ixion. Si esto no es suficiente, aguanta realizando ataques físicos con los miembros más fuertes del grupo.

Una vez hayas ganado el combate, tampoco era tan difícil, sigue la dirección adecuada en el mapa, observa con atención la triste despedida y avanza para llegar por fin a las **Ruinas de Zanarkand**.

33 ZANARKAND

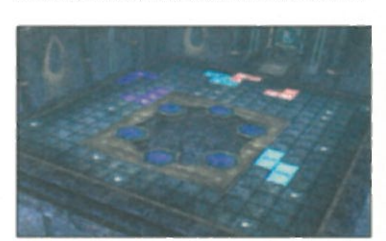
Objetos

- En cofres: **Esfera de Fortuna, Pelta Mental, 10.000 Guiles, Esfera Amiga, Esfera Llave del Nivel 3, Esfera de Suerte, Símbolo del Sol**
- De la gente: --

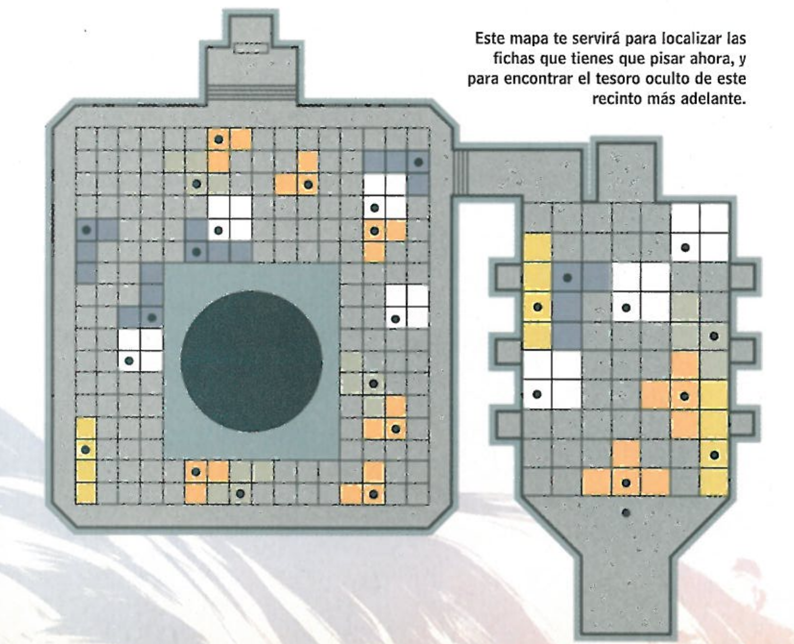
Al llegar a este punto veremos cómo la escena concuerda con la que vimos al principio del juego. Será aquí donde empiece la verdadera aventura para nuestros amigos.
Por el camino que llevará hasta el antiguo **Estadio de Blitzbol** te encontrarás con varios **cofres**, así que mira en todas las direcciones para no dejarte ninguno. Además, te encontrarás con enemigos zombis: para vencerlos, prueba con objetos o magias de curación.
Al llegar al estadio verás un **punto para salvar**; utilízalo antes de entrar. Tras la bienvenida del sacerdote, prepárate para nuevos acontecimientos...



Al entrar en las ruinas, utiliza Colas de Fénix sobre los enemigos para vencerlos rápidamente.



Pisa las baldosas según la secuencia para poder activar los altares de la sala principal.



Este mapa te servirá para localizar las fichas que tienes que pisar ahora, y para encontrar el tesoro oculto de este recinto más adelante.

Sigue buscando **cofres** en esta parte tan laberíntica de Zanarkand y no te agobies, ya que, aunque parezca que hay muchos caminos, realmente sólo podrás avanzar por uno: los demás están cortados.
Observa los **fantasmas** que te rodean: más de uno te resultará familiar. Sigue a Braska, Auron y Jecht hasta la entrada al recinto de la prueba, **salva la partida** y entra en la sala.
La prueba que tendrás que realizar para llegar al Eón Supremo será muy distinta a la de los demás Templos. En esta ocasión tendrás que resolver varios puzzles para ir abriendo camino y no podrás obtener por ahora el tesoro oculto.

→ CUSTODIO INFERNAL

• Vitalidad: 52.000



Lo primero que debes saber sobe este combate es que podrás desplazarte sobre las plataformas que rodean el monstruo. Esto será aconsejable para poder escapar de los ataques de Custodio, ya que golpeará a los que se encuentren enfrente de él. Si consigues escapar de sus coletazos el mayor número de veces posible, no te será demasiado difícil ganar este combate. Lo ideal es que rodees al enemigo con dos personajes fuertes en ataque y uno potente en la magia; después, muévelos según se mueva el bicho. Realiza Prisa ++ y Escudo sobre todo el equipo. Realiza ataques físicos y mágicos como ataques normales y, cuando lo creas conveniente, utiliza a los eones (por lo menos dará tiempo a realizar un ataque potente). El enemigo atacará colocando bombas en las plataformas, de modo que cuando dé el aviso, traslada al personaje de la plataforma, ya que si explota y uno de los miembros del grupo se encuentra encima de la plataforma, será una baja segura.

Para empezar, pisa la **baldosa** en la que se juntan todas las líneas verdes para accionar el puzzle. Al fondo, en la pared, podrás ver las figuras que necesitas para resolverlo. Ten en cuenta que, para activar las fichas, tendrás que pisar las baldosas iluminadas por un punto blanco, pero no todas las baldosas accionan las fichas que aparecen en el mosaico.

Pisa primero la **baldosa central**, después las dos situadas más arriba a la izquierda y por último las dos más al centro, pegadas a la pared derecha.

Al resolver el puzzle aparecerán seis altares en la sala en la que te encuentras y se abrirá la puerta del fondo. En la segunda sala tendrás que resolver cuatro puzzles que aparecerán al empujar los **cuatro altares** de las esquina hacia las paredes. Da igual el orden en el que los acciones, pero recuerda dejar los dos altares centrales para el final.

Al empujar cada altar, avanza hacia la siguiente sala y allí consulta el panel para observar la colocación correcta de las fichas. Una vez que hayas resueltoe el primero, regresa a la habitación anterior, empuja otro pedestal y repite toda la operación desde el principio. Hazlo con los cuatro altares de los extremos antes de empezar con los de las esquinas.

Después, quita la **Esfera de Kilika** que hay a la izquierda del panel de la segunda sala y colócala en el altar de la izquierda. Después, quita la **Esfera de Besaid** que hay a la derecha del panel y colócala en el altar de la derecha. Cuando estén iluminados todos los símbolos, aparecerá una plataforma en el centro de la segunda sala de la que saldrá...

Terminado el combate, una plataforma permitirá a Yuna reunirse con el orador del Eón Supremo aunque... no tardarán en darte la nueva noticia. **Salva la partida** y baja al siguiente nivel para conocer a Yunalesca. Tras la escena...

Antes de salir de la zona, revisa bien los rincones de la sala donde has peleado para no dejar atrás ningún **objeto** que te pueda hacer falta. Cuando estés listo, sal de la zona y tras la charla con Auron, regresa a las **ruinas de Zanarkand**. Una imagen nos mostrará a Sinh y aparecerá en escena el **Barco Volador de Cid**.



Pon las esferas de los lados del panel y colócalas en los altares de la sala anterior.

→ YUNALESCA

• Vit.: 24.000, 48.000 y 60.000

Debes saber que este enemigo tendrá tres formas y que derrotar a las tres te llevará bastante tiempo. La primera forma es fácil, de modo que no malgastes ataques turbo ni invoques a los eones. La forma de atacar del enemigo es sencilla, si realizas ataques físicos, ella provocará ceguera, si realizas ataques mágicos, contraatacará con la magia Mutis. Yunalesca es vulnerable a los ataques del elemento Hielo, de modo que ya sabes qué personaje no debe faltar en la formación del equipo.

Al cambiar de forma, atacará con Mordisco Infernal que provocará el estado Zombi a los personajes y acto seguido realizará hechizos de cura para eliminar fácilmente a los miembros de tu equipo. Aprovecha tu turno para curar el estado zombi de los personajes antes de tener demasiadas bajas. Ataca a esta forma de Yunalesca con los ataques turbo de los personajes para que sea más rápido el combate.

Al aparecer la tercera forma, Yunalesca realizará un ataque llamado Verdugo que acabará con todos los miembros del equipo excepto los que estén en estado Zombi, de modo que procura tener por lo menos a uno del equipo en este estado. Es hora de que utilices toda la artillería, invoca a los eones y será mejor que tengas sus ataques Turbo preparados, sobre todo el de Bahamut (que será el más potente). Intenta que en el combate se encuentren personajes vivos y personajes en estado Zombi para que los ataques de Yunalesca no eliminen a todo el grupo.





Parece ser que todo era mentira. Algo nos esconde el misterioso Auron...

→ (Continuación)



Gana la carrera con un tiempo total de 0:00.

» ir a estas zonas (incluida Ruinas Omega) y cazar los monstruos que necesitas. Obtendrás premios muy interesantes. Además, el entrenador realizará creaciones con los bichos de cada zona, permitiéndote luchar con ellos para ganar PH y obtener objetos extraños al robarles, sobornarles o ganarles.

• **Los Cactilios:** en el **desierto de Sanubia**, en el camino de la derecha (el fácil) podrás encontrar, en un entrante a la derecha, un **monolito** con la figura de un Cactilio. Al investigarlo te darás cuenta de que en el desierto hay **diez vigilantes** del pueblo de los Cactilios. Y sí, tendrás que encontrarlos para entrar en la zona cortada por la tormenta de arena. Según los encuentres tendrás que jugar con ellos al escondite inglés para alcanzarlos y luchar con ellos. Tienes tres intentos y si no los superas te darán una **Esfera del Perdedor**. Lo que tienes que conseguir son las Esferas con los nombres de los vigilantes y colocarlas en el monolito. Te daremos alguna pista para que los encuentres fácilmente: el primero está en el Oasis; el segundo en la zona Este del desierto, detrás de una duna; el tercero aparecerá revisando dos veces uno de los carteles Albhed de la zona Oeste; el cuarto y quinto en las ruinas de la zona centro del desierto; el sexto aparecerá investigando el punto para salvar en la zona este del desierto; el séptimo atrapado en un cofre en la zona centro; el octavo en uno de los remolinos de arena de la zona Oeste; el noveno en el oasis y después en la cubierta exterior de la nave; y el décimo aparecerá detrás de ti tras colocar las nueve esferas en el monolito.

34 CID AL RESCATE

Parece que ha llegado el momento final, bueno, eso sólo si tú quieres. En el barco, acércate a la **Esfera del Viajero** para averiguar que está disponible otra opción aparte de salvar la partida y jugar al Blitzbol. Esta nueva opción te permitirá regresar al barco desde cualquier esfera que te encuentres en las regiones de Spira.

Ésta será una oportunidad de oro para dirigirte a estos lugares y realizar todos los minijuegos y tareas opcionales que te propone la aventura. Así, por ejemplo, podrás conseguir las **armas de los Siete Astros** de todos los personajes y los objetos especiales que necesitas para mejorarlas.

Todavía en el barco, habla con todos los miembros del equipo (incluida Yuna, que se encuentra en la cubierta superior) para saber sus planes para derrotar a Sinh. Habla con **Rin** para comprar algún objeto si lo necesitas y por último habla con **Cid**. Al hacerlo, aparecerá un menú con el mapa de Spira y tres opciones a elegir: Lista, Contraseña y Búsqueda.

Si quieres acabar el juego ya, elige la opción Lista y dirígete hacia el **Gran Puente**. Si no tienes prisa, elige cualquier otro lugar para alargar el juego y terminar completa la aventura.

Aquí, de manera opcional, te indicaremos cómo puedes utilizar las otras dos opciones del menú del mapa.

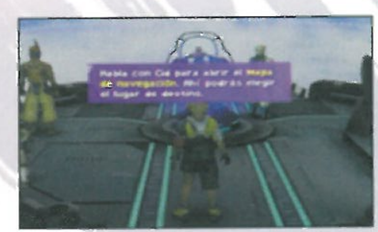
Introduciendo **coordenadas** nuevas descubrirás lugares nuevos (accesibles desde la Lista del menú) que te llevarán a **cofres** con objetos interesantes. Toma nota, que estas son las coordenadas que te llevarán a nuevos tesoros:

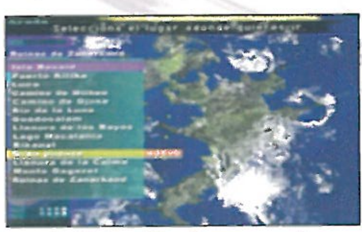
- **Llegar a la Cascada de Besaid:** Coordenada X: entre 29 - 32; Coordenada Y: entre 73 - 76
- **Llegar a las Ruinas de Miihen:** Coordenada X: entre 33 - 36; Coordenada Y: entre 55 - 60
- **Llegar al Campo de Batalla:** Coordenada X: entre 39 - 43; Coordenada Y: entre 56 - 60
- **Llegar al Templo de Baaj:** Coordenada X: entre 11 - 16; Coordenada Y: entre 57 - 63
- **Llegar a la Duna de Sanubia:** Coordenada X: entre 12 - 16; Coordenada Y: entre 41 - 45
- **Llegar a las Ruinas Omega:** Coordenada X: entre 69 - 75; Coordenada Y: entre 33 - 38

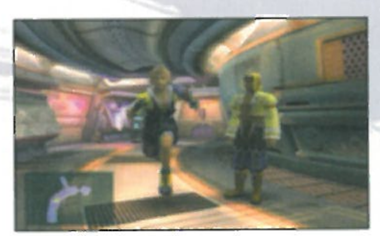
Aparte de la opción de Búsqueda, podrás introducir unas coordenadas que te permitirán conseguir las últimas armas de algunos personajes y protecciones interesantes. Estas contraseñas, que te llevarán a distintos lugares de Spira, vienen dadas por pistas que han escrito los Albhed por toda la tierra de Spira (los puntos luminosos que aparecían en el camino y que tenían pistas en albhed). Se parece al juego de buscar el tesoro, pero si no quieres perder el tiempo yendo de un lado a otro, te daremos las contraseñas directamente (siempre puedes averiguarlo por ti mismo): la primera es MANODEDIOS, la segunda es VICTORIOSA, y la tercera es MURASAME.

Ahora sí, tú decides si quieres continuar jugando o vas directamente a enfrentarte con el enemigo final.


Realmente Cid se alegrará de que sobrinita esté a salvo... ¡qué tierno¡


Nada más subir en el barco, un cuadro explicativo nos explicará su funcionamiento.


Antes de dirigirte al Gran Puente, recuerda que puedes hacer varias tareas opcionales.


En esta ocasión también te encontrarás con Cid, al cual podrás comprar algún objeto que otro.

35 COMBATE FINAL

Objetos

- En cofres: **1 Esfera Especial, 1 Anillo de Hada, Elixir, Esfera Llave del Nivel 3, Esfera Llave Nv 4, Lanza de Druida, Cuatro a Cero, Manilla Segura, 20.000 Guiles, Esfera de Vitalidad, Esfera de Defensa Física, Omnielixir, Save the Queen**
- De la gente: --

Antes de empezar, sería muy recomendable tener las armas definitivas de los todos los personajes para los combates finales. Además, las magias más útiles para esta multitud de enemigos son Fulgor, Artema, Magia Doble (de Lulú), Sanctus y Autolázaro (de Yuna), de modo que si no las tienes accionados en el panel de desarrollo deberías pelear con varios enemigos hasta completar las últimas magias del panel de desarrollo.

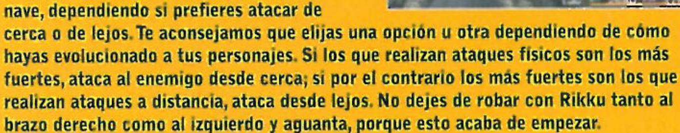
Otro consejo es que prepares a más de un personaje con hechizos de magia curativa (por ejemplo a Rikku) para que no tengas como única opción a Yuna.


Salva la partida en la esfera antes de enfrentarte con Sinh... más vale prevenir que curar.


Busca a Yuna en la cubierta exterior del barco para que comience el combate contra Sinh.

→ LOS BRAZOS DE SINH

• Vitalidad: 65.000 (x 2)



Como siempre, primero realiza hechizos Prisa ++. Con la Magia Doble de Lulú realiza los ataques más potentes: Fulgor y Artema. Además, podrás utilizar el Comando Extra para acercar o alejar la nave, dependiendo si prefieres atacar de cerca o de lejos. Te aconsejamos que elijas una opción u otra dependiendo de cómo hayas evolucionado a tus personajes. Si los que realizan ataques físicos son los más fuertes, ataca al enemigo desde cerca; si por el contrario los más fuertes son los que realizan ataques a distancia, ataca desde lejos. No dejes de robar con Rikku tanto al brazo derecho como al izquierdo y aguanta, porque esto acaba de empezar.

Cuando estés preparado, dirígete hacia el **Gran Puente** con el Barco Volador. **Salva la partida** y camina por el puente hasta que unos soldados te detengan. Observa bien toda la conversación con el **Venerable Mica** y escucha con mucha atención todo lo que el orador tiene que decir (contesta que ya sabes cómo derrotar a Sinh y que lucharás con Yu Yevon). Después de esto, y una vez el equipo hable con **Shelinda** para que convenza a todos de cantar el Salmo, aparecerás de nuevo en el Barco Volador. Habla a continuación con Cid y descubrirás en la Lista del mapa un nuevo destino: **Sinh**.

Avanza hasta la cubierta exterior, **salva la partida**, prepara al equipo por última vez y ¡a luchar!

Salva la partida para recuperar al equipo después de este terrible combate, compra todo lo que necesites a **Rin** y busca después a Yuna en la cubierta exterior del barco para hablar con ella. Aquí será donde tendrás que luchar con Sinh por última vez (aunque no será el último combate del juego): reza todo lo que sepas y...

→SINH Y GUNAI

•Vitalidad: 36.000 y 20.000




Una vez Sinh se quede sin brazos tendrás que enfrentarte a uno de sus brotes y al núcleo de Sinh. Será mejor que primero te encargues de Gunai. Realiza ataques Piro ++ con Lulú o invoca a Ifrit para derrotarle fácilmente. Después ataca a Sinh con la magia Sanctus de Yuna y con Magia Doble de Lulú y hechizos como Fulgor o Artema. Será mejor que no malgastes los ataques Turbo de los personajes ni los de los eones ya que te harán falta más adelante. Utiliza la habilidad Rompecoraza de Auron para que los ataques físicos le hagan más daño y aguanta hasta el final.



Cuando te encuentres en el interior de Sinh, investiga los distintos caminos para coger cofres.



Recoge diez esferas brillantes para poder llegar hasta el padre de Tidus, hasta Jecht.

Tras el combate podrás disfrutar de una escena de vídeo que mostrará el interior de Sinh. **Salva la partida** cuando tengas ocasión y, si tienes un arma con la habilidad Ningún Encuentro, será mejor que la equipes para evitar situaciones realmente comprometidas.

El interior de Sinh está cubierto de niebla, de modo que no podrás ver el camino con claridad. Sin embargo, al avanzar la niebla se irá disipando por la zona que pises. Recorre bien cada uno de los rincones de este extraño lugar para encontrar los cinco **cofres** y hacerte así con su contenido.

Avanza hasta encontrar un nuevo **punto para salvar** y unas escaleras. Reza todo lo que sepas por que aparecerá el pesado de Seymour buscando problemas. Es hora de enviarle al infierno.

Sigue avanzando por el camino de bloques para llegar por fin al enemigo final. En el camino no sólo encontrarás más **cofres** sino que además podrás entretenerte luchando un poco más por el camino. Sólo tienes que encontrar los **tres símbolos de Yevon** y luchar contra los monstruos que te propongan. Continúa avanzando por el camino y no dejes de investigar ningún rincón para recoger todos los **cofres**. Pronto llegarás a la última **Esfera del Viajero** de la aventura, de modo que ésta será la última oportunidad que tendrás en el juego para realizar todas las tareas opcionales que queden o para seguir entrenando con los monstruos de Spira (por ejemplo para conseguir tener a todos los eones con el ataque Turbo).

Tras salvar la partida, avanza por el camino superior y entra en la torre que ha caído del cielo. Una vez dentro podrás ver que la cámara no deja de dar vueltas y que del suelo aparecen unos bloques de hielo. Si los tocas, automáticamente entrarás en combate con los monstruos del interior de la torre, que serán mucho más difíciles de vencer que cualquier otro enemigo de Spira. Tu misión será evitar estos bloques de hielo y coger un total de **diez esferas de colores** para poder llegar hasta el **Eón de Braska** (al coger las esferas obtendrás distintos **objetos** muy útiles).

Cuando consigas las esferas, aparecerás automáticamente delante de **Jecht**; antes de acercarte a él, echa un último vistazo al equipo y prepárate para el combate final que será muuuuuy largo.

Una vez hayas acabado con Jecht, y tras la triste despedida, Yuna tendrás que invocar forzosamente a todos los eones para que Yu Yevon entre en ellos.

Cuando creías que todo había acabado, ahora te quedará lo más difícil: **derrotar a todos los eones poseídos y acabar definitivamente con Yu Yevon y sus 99.999 puntos de vitalidad**.

Después de todo esto, relájate de una vez por todas y disfruta del final del juego, te lo mereces. ¡¡Enhorabuena!!



Tras vencer a Yu Yevon (99.999 puntos de vit.), Yuna "enviará" a todos los eones al etéreo.



Tras la batalla final, disfruta de uno de los finales más tristes de la historia de los videojuegos (snif).

→JEFE SINH

•Vitalidad: 140.000

Será muy importante que por lo menos un par de los miembros del equipo tenga Autolázaro para evitar sorpresas desagradables. Empieza con Prisa ++ sobre el grupo y realiza los hechizos de siempre con Lulú y su Magia Doble. Igualmente, realiza la magia de Yuna Sanctus. Ahora será el momento de realizar ataques Turbo con los personajes y, si ves que Sinh está a punto de llenar su barra de turbo, invoca a los eones y ataca con sus turbo. También puedes utilizar la habilidad Lanzamonedas de Rikku (con 100.000 Guiles le quitarás 9.999 puntos de vitalidad).



Una vez hayas destruido a Jecht te tocará enfrentarte con tus propios eones y con Yu Yevon.

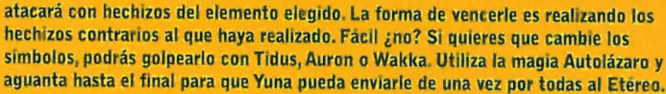


La magia que mejor funcionará en estos últimos combates es Sanctus de Yuna.

→SEYMOUR OMEGA

•Vitalidad: 80.000

La forma de atacar de Seymour es ésta: como podrás ver está rodeado de cuatro plataformas con cuatro señales de colores que representan los cuatro elementos (agua, hielo, fuego y rayo). Cuando Seymour alinee las cuatro señales del mismo color atacará con hechizos del elemento elegido. La forma de vencerle es realizando los hechizos contrarios al que haya realizado. Fácil ¿no? Si quieres que cambie los símbolos, podrás golpearlo con Tidus, Auron o Wakka. Utiliza la magia Autolázaro y aguanta hasta el final para que Yuna pueda enviarle de una vez por todas al Etéreo.



→EÓN DE BRASKA

•Vitalidad: 60.000 y 120.000





En la primera parte del combate, realiza Autolázaro a todos los personajes y realiza los hechizos más potentes con Lulú (Artema, Fulgor) y Sanctus de Yuna. Las pagodas que tiene a los lados le recuperarán vida y no las derrotarás en ningún momento. Sin embargo las podrás parar momentáneamente al realizar las magias más potentes de Lulú. Intenta poner a Jecht en estado Zombi para que las pagodas le quiten vida. Al llegar la segunda parte del combate será mejor que ataques con la artillería pesada. Invoca a los eones y realiza sus ataques Turbo sobre el Eón de Braska. Al utilizar a los eones, Jecht aprovechará su turno al máximo y no sólo eliminará al Eón sino que aprovechará para recuperar vida con las pagodas. Además, lo más seguro es que su ataque Turbo esté listo y lo utilice sin remedio. Sólo te queda esperar pacientemente a que el Eón de Braska se dé por vencido para conseguir ganar el combate.

Las armas de los Siete Astros

Antes de empezar a buscar las armas como loco tendrás que hacer lo siguiente. En el **Templo de Remiem** (llegabas en chocobo), antes de entrar en el camino de la derecha, encontrarás un chocobo dispuesto a entrenar contigo. Si ganas la carrera, al final del circuito, podrás conseguir un **Espejo Empañado**.
Con él en tu poder, vuelve al **Bosque de Macalania** por el camino que hay desde la Llanura de la Calma. Allí verás a una mujer que ha perdido a su marido, ayúdala a buscarle. Está en el lugar donde pasaste la noche con todo el equipo antes de dirigirte a la Llanura de la Calma. Habla con él y vuelve a la zona donde estaba la mujer y el niño; ahora el que habrá desaparecido es el niño. Avanza por el camino luminoso de la izquierda hasta que lo encuentres y en el mismo lugar, utiliza el Espejo Empañado en la roca y se convertirá en el **Espejo de los Siete Astros**. Gracias a él podrás abrir los cofres que contienen las últimas armas de los personajes.
Pero no sólo esto, cuando tengas las armas y los objetos necesarios para montarlas (el Símbolo y el Emblema correspondiente), vuelve a este lugar para poder montarlas.
Cada personaje tiene su arma y necesita unos objetos necesarios que encontrarás en cofres o realizando alguna prueba que otra. Aquí te ofrecemos el lugar donde se encuentra el arma y su símbolo y emblema correspondientes.

1. TIDUS: Con el barco volador, regresa a la **Llanura de la Calma** y busca en el precipicio Norte un camino secundario de bajada. Utiliza el Espejo Siete Astros en el símbolo que hay en el muro y de la nada aparecerá el arma definitiva de Tidus, **Arma Artema**.
• **El Símbolo del Sol** lo encontrarás en un cofre en el campo de batalla tras derrotar a Yunalesca.
• **El Emblema del Sol** lo obtendrás al ganar la carrera de chocobos contra la entrenadora en un tiempo de 0:00.

2. YUNA: Para conseguir el arma de Yuna, captura los monstruos que hay en la Llanura de la Calma y llévalos a la zona de entrenamiento. Como premio, el entrenador te obsequiará con un cofre que sólo podrás abrir con el Espejo Siete Astros. Al hacerlo Yuna podrá coger el **Arma Nirvana**.
• **El Símbolo de la Luna** está en un cofre en la playa de **Isla de Besaid**.
• **El Emblema de la Luna** lo podrás obtener cuando consigas vencer a todos los Eones de Belgemine en el **Templo de Remiem** y la envíes al Etéreo.

3. AURON: Busca el **Sable Oxidado** antes de entrar en la **Caverna del Orador Robado**, en un camino a la derecha. Después dirígete al camino de Djose y accede a la **Senda de las Rocas Hongo**, avanza por ella hasta un entrante a la derecha. Verás en el suelo una plataforma a la que antes no podías llegar. Con ella podrás subir a un nivel superior; inspecciona la estatua del soldado y utiliza el Sable Oxidado para revelar un símbolo en la pared. Tócalo y el Espejo te permitirá coger el **Arma Masamune**.
• **El Símbolo de Saturno** lo podrás encontrar en un cofre en el **Camino Viejo de Miihen**.
• **El Emblema de Saturno** lo conseguirás al capturar a los 10 monstruos de las regiones de Spira, o 10 especies diferentes.


Lleva las armas y los objetos a la piedra mágica.



Utiliza los símbolos para mejorar el arma.


Sólo abrirás el cofre cuando tengas el Espejo.


Para que funcione, llévalo hasta Macalania.


Regresa a los lugares donde estaban los cofres.


Captura a las mariposas para obtener el objeto.

4. KIMAHRI: Si has seguido la guía desde el principio y capturaste al fantasma Cactilio en al Llanura de los Rayos ahora podrás abrir el cofre cerrado para obtener el último arma de Kimahri, **Arma Longinus**.
• **El Símbolo de Júpiter** lo encontrarás si inspeccionas las columnas de la izquierda que hay al final del **Monte Gagazet**, tras la batalla con Neoseymour.
• **El Emblema de Júpiter** lo obtendrás cuando captures las mariposas irisadas de las dos zonas en el Bosque de Macalania cuando tengas en tu poder el Barco Volador.

5. WAKKA: Dirígete a la **taberna de Luca** y habla con el dependiente del mostrador. Éste te obsequiará con el **Arma Campeón del Mundo**, si has demostrado ser un buen jugador de Blitzbol (tendrás que jugar bastantes campeonatos desde las Esferas del Viajero).
• **El Símbolo de Mercurio** está en el **vestuario de los Aurochs** en Luca: inspecciona las taquillas.
• **El Emblema de Mercurio** aparece como premio en la liga de Blitzbol, cuando tengas determinadas habilidades aprendidas con Wakka.

6. LULÚ: Tras vencer a Josguein y antes de entrar en el Templo de Baaj, inspecciona la parte Sur del recinto circular donde has peleado con él para poder recoger, escondido en un hueco, un cofre con el **Arma Caballero Cebolla**.
• **El Símbolo de Marte** lo podrás obtener regresando al Etéreo. Busca un cofre en el lado izquierdo de la plataforma.
• **El Emblema de Marte** estará en tu poder si esquivas 200 rayos en la Llanura de los Rayos.

7. RIKKU: Para conseguir este arma necesitarás descifrar la primera contraseña Albhed. Introduce la contraseña **MANODEDIOS** en el menú del mapa en el barco volador y dirígete al nuevo destino. Al aterrizar en el barranco, avanza hasta el final y después a la izquierda para encontrar el cofre con el **Arma Mano de Dios**.
• **El Símbolo de Venus** lo lograrás en el **Desierto de Sanubia**, en la Zona Oeste en uno de los remolinos de arena; sólo encuentra el cofre.
• **El Emblema de Venus** lo obtendrás cuando llegues al **Pueblo Cactilio** en el Desierto de Sanubia, una vez hayas colocado las **10 esferas de los vigilantes** en el monolito de piedra.





Expertos en videojuegos



SOFTWARE	SPIDER-MAN: THE MOVIE	64,95
	FINAL FANTASY X	64,95
	GTA III	62,95
	INTER. SUPERSTAR SOCCER 2	59,95
	MANAGER DE LIGA 2002	64,95
	METAL GEAR SOLID 2	54,95
	VIRTUA FIGHTER 4	59,95
ACCESORIOS	MEMORY CARD SONY 8 Mb.	39,95
	CONTROLLER D. SHOCK 2 SONY	29,95
	DVD REMOTE CONTROL SONY	27,95
	VOLANTE FERRARI 360 RED ED.	57,95

¡ELIGE TU PACK!



PLAYSTATION 2 + DVD REMOTE STAR STEPS 309,95

PLAYSTATION 2 + FINAL FANTASY X 319,95



PLAYSTATION 2 299,95



METAL GEAR SOLID 2 54,95



FINAL FANTASY X 64,95



V-RALLY 3 57,95



SILENT HILL 2 49,95

promociones del mes



64,95

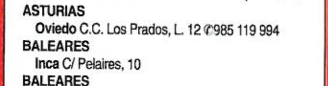
LANZAMIENTO 30 AGOSTO

Compra TUROK EVOLUTION y llévate el DVD que incluye CÓMO SE HIZO y la HISTORIA completa de toda la saga de regalo



LANZAMIENTO 18 JULIO

Compra MIB II: ALIEN ESCAPE y llévate una CAMISETA de regalo 44,95



ASTURIAS
Oviedo C.C. Los Prados, L. 12 ©985 119 994
BALEARES
Inca C/ Pelaires, 10
BALEARES
Palma de Mallorca C/ Bolsería, 10
BARCELONA
Manresa C.C. Carrefour ©938 730 838
LAS PALMAS DE GRAN CANARIAS
Las Palmas C.C. 7 Palmas, L. 208 ©928 419 948

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ©981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ©981 599 288
ÁLAVA
Vitoria-Gasteiz C/ Adriano VI, 4 ©945 134 149
ALICANTE
Alicante
- C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ©965 246 951
- C/ Padre Mariana, 24 ©965 143 998

Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fúster-Júpiter ©966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ©965 467 959
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ©950 260 643
BALEARES
Palma de Mallorca
- C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ©971 405 573

Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ©971 399 101
BARCELONA
Barcelona
- C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ©934 860 064
- C.C. La Maquinista. C/ Ciutat Asunció, s/n ©933 608 174
- C/ Pau Clarís, 97 ©934 126 310
- C/ Sants, 17 ©932 966 923
- C/ C.C. Diagonal Mar. L. 3660-3670 ©933 560 880

Badalona
- C/ Soledad, 12 ©934 644 697
- C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ©934 656 876

Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sor. 2 ©937 192 097
Manresa C/ Alcalde Armengou, 18 ©938 730 838
Mataró
- C/ San Cristofor, 13 ©937 960 716
- C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ©937 586 781

BURGOS
Burgos C.C. La Plata, L. 7. Av. Castilla y León ©947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 ©927 626 365
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ©956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ©964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ Zoco Córdoba. Av. J. M. Martorell, s/n ©957 468 076
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ©972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ©972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ©958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ©958 600 434
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ©943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ©943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ©959 253 630
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ©953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ©941 207 833
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Las Palmas
- C.C. La Ballena, L. 1.5.2 ©928 418 218
- Pº de Chil, 309 ©928 265 040

Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ©928 817 701
Vecindario C.C. Atlántico, L. 29, Planta Alta ©928 792 850
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ©987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming,13 ©987 429 430
MADRID
Madrid
- C/ Preciados, 34 ©917 011 480
- Pº Santa María de la Cabeza, 1 ©915 278 225
- C.C. La Vaguada. L. T-038 ©913 782 222
- C.C. Las Rosas, L. A-13. Av. Guadalajara, s/n ©917 758 882

Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ©918 802 692
Alcobendas C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ©916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ©916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, L. 25 ©916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ©916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, L. 5 ©917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, L. 53 ©916 562 411
Villalba C.C. Planetocio. Av. Juan Carlos I, 46 ©918 492 379
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ©952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ©952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n ©968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ©948 271 806
PONTEVEDRA
Pontevedra C.C. Vialia, L. 6. C/ Calvo Sotelo, s/n ©986 853 624
Vigo C/ Elduayen, 8 ©986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ©923 261 681
SANTA CRUZ DE TENERIFE
Santa Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ©922 293 083
SEVILLA
Sevilla
- C.C. Los Arcos. L. B-4. Av. Andalucía, s/n ©954 675 223
- C.C. Pza. Armas. L. C-38. Pza. Legión, s/n ©954 915 604

TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ©977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, L. 20 - C/ Viena, 2 ©925 285 035
VALENCIA
Valencia
- C/ Pintor Benedito, 5 ©963 804 237
- C.C. El Saler, L. 32A - C/ El Saler, 16 ©963 339 619

Torrent C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4 bajo Izda ©961 566 665
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ©983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ©944 103 473
ZARAGOZA
Zaragoza C/ Cádiz, 14 ©976 218 271

IMPUESTOS INCLUIDOS

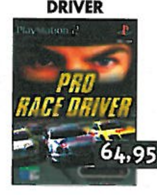
novedades del mes

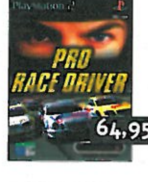
AGGRESSIVE INLINE



59,95

DRAKAN: THE ANCIENT GATES





59,95

G.T. CONCEPT: 2002 TOKYO-GENEVA 39,95

LE TOUR DE FRANCE 59,95

PRISONER OF WAR 64,95

PRO RACE DRIVER





64,95





superofertas del mes

F1 CHANPIONSHIP SEASON 29,95

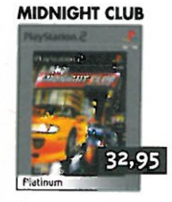
F1 RACING CHANPIONSHIP



19,95

MIDNIGHT CLUB 32,95

RUMBLE RACING 19,95



SPY HUNTER 34,95

WORLD RALLY CHAMPIONSHIP 29,95

¡resérvalos ya!

IRON EAGLE MAX	agosto
SUPER BUST-A-MOVE AGAIN	agosto
LEGEND OF ALON D'AR	agosto
PRO RACE DRIVER	agosto
STUNTMAN	septiembre
N. FOR SPEED HOT PURSUIT 2	septiembre
PRO EVOLUTION SOCCER 2	septiembre
HITMAN 2	septiembre
SIMPSON SKATE BOARDING	septiembre
X-MAN NEXT DIMENSION	septiembre

PLAYSTATION PS One + MONSTRUOS S.A: ISLA DE LOS SUSTOS



109,95

PLAYSTATION PS One 89,95

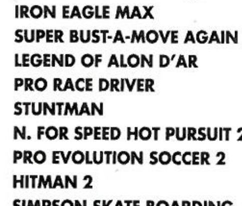
F1 RACING CHANPIONSHIP





9,95







Compra DIGIMON RUMBLE ARENA y llévate una figura de acción de regalo 29,95

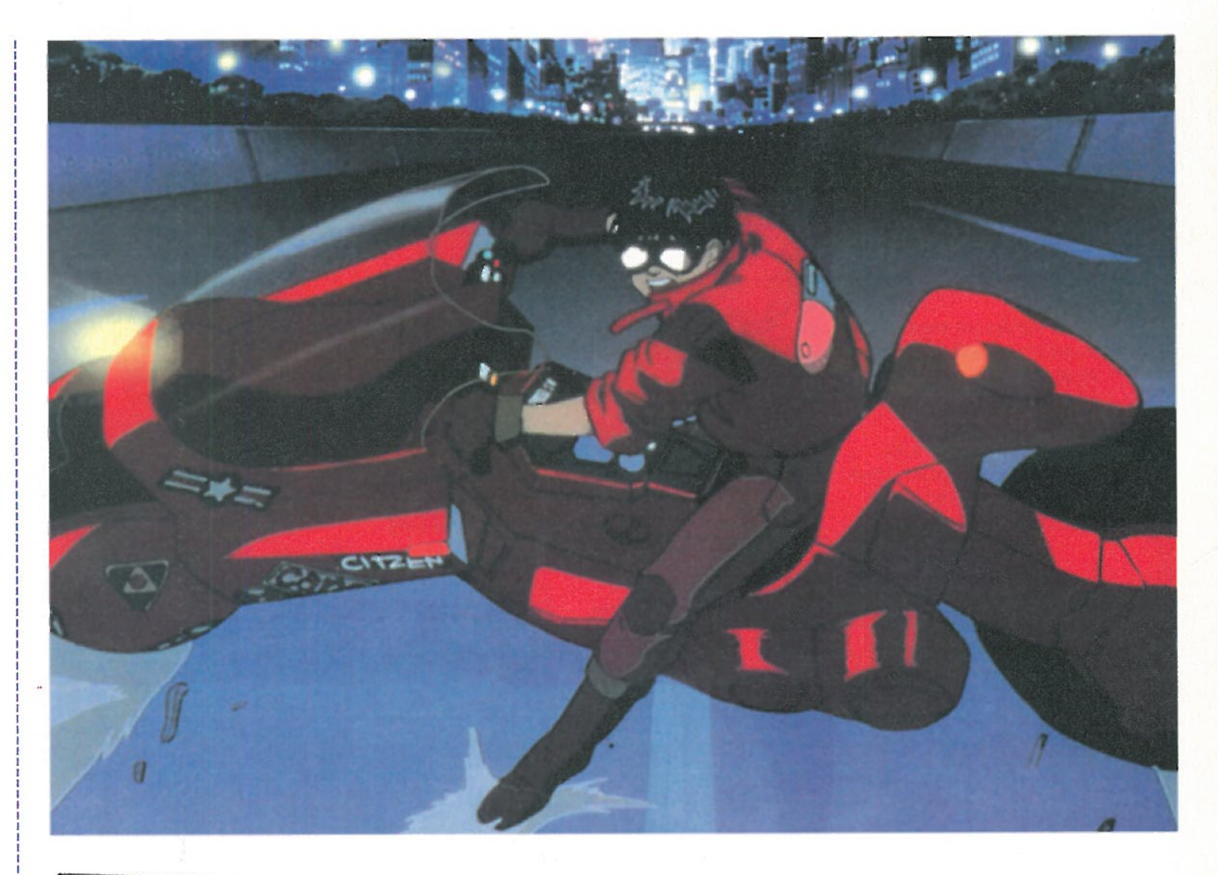
pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 15 de julio al 15 de agosto.

pedidos por internet www.centromail.es

A la venta en JULIO

- **Apasionadamente** (Suevia Films • 10 €)
- **Boogiepop Vol. 2** (Disney • 21,01 €)
- **Cowboy Bebop Vol. 6** (Disney • 21 €)
- **Cuento de Primavera** (Manga • 18 €)
- **Deprisa, deprisa** (Manga • 17,99 €)
- **Dragon Ball Z Vol. 2** (Manga • 17,99 €)
- **El Ángel y el Pistolero** (Suevia Films • 10 €)
- **El espíritu de la colmena** (Manga Films • 17,99 €)
- **El extraño amor de Marta Ivers** (Suevia Films • 10 €)
- **El Forajido** (Suevia Films • 10 €)
- **El gran duelo** (Suevia Films • 10 €)
- **El rostro impenetrable** (Suevia Films • 11,99 €)
- **En los límites de la realidad Vol. 9** (JRB • 21,01 €)
- **Escaflowne Vol. 2** (Disney • 21 €)
- **Esta chica me pone** (Lauren • 10 €)
- **Excel Saga Misión 2** (Disney • 21,01 €)
- **Furi Kuri Vol. 2** (Disney • 21,01 €)
- **Harlock Saga Vol. 2** (Disney • 21,01 €)
- **Historias del Kronen** (Manga Films • 17,99 €)
- **La cuadrilla** (Manga • 23,99 €)
- **La Isla del Holandés** (Lauren • 10 €)
- **La otra cara del crimen** (Lauren Films • 24,01 €)
- **La rodilla de Clara** (Manga • 17,99 €)
- **Little Senegal** (Manga • 23,99 €)
- **Little Voice** (Lauren Films • 10 €)
- **Los Rompepelotas** (Manga • 17,99 €)
- **Luna Nueva** (Suevia Films • 10 €)
- **Matar a un ruiseñor** (Suevia Films • 11,99 €)
- **Mi querida secretaria** (Suevia Films • 11,99 €)
- **Nadie es perfecto** (Lauren • 24,01 €)
- **Nena, olvídame** (Lauren • 10 €)
- **Neo Génesis Evangelion Vol. 4** (Buena Vista • 10,01 €)
- **Pack Cary Grant** (Suevia Films • 14,99 €)
- **Pack Frank Capra** (Suevia Films • 14,99 €)
- **Pack Frank Sinatra** (Suevia Films • 14,99 €)
- **Pack La reina de África + Cabaret** (Manga Films • 24,99 €)
- **Pack Orson Wells** (Suevia Films • 30 €)
- **Pack Santiago Segura** (Manga Films • 44,99 €)
- **Pauline en la playa** (Manga • 17,99 €)
- **Spiderman: el último encuentro con el villano** (Walt Disney • 21,01 €)
- **The Score** (Tripictures • 24,01 €)
- **Trigun Vol. 2** (Walt Disney • 21 €)
- **Velvet Goldmine** (Lauren • 10 €)





Uno de los mejores mangas cobra vida

Akira Edición Especial

Nos encontramos en el Neo-Tokyo cyberpunk del 2038, con un estado policial instaurado y donde pandilleros, políticos corruptos, sectas y un grupo de científicos que llevan años creando armas psíquicas -su mayor éxito es Akira, al cual mantienen congelado- confluyen en una trama en la que nada es lo que parece a simple vista y que se precipitará en un desenlace épico cuando Akira es liberado. Tras una larga espera, por fin llega a nuestro país la edición en DVD, contando con jugosos extras que le ponen la guinda a un título imprescindible para todos los amantes del manga y del anime.

¿A qué esperas? ¡Vete corriendo a comprarlo!

FICHA TÉCNICA

Distribuidor: Import
Precio 30 €.
Discos 2.
Idiomas
- Dolby Digital 5.1: Italiano, Inglés, Inglés. Dolby Sorround: Castellano, Francés, Japonés, Inglés, Italiano.

Subtítulos

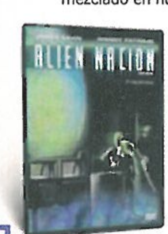
Extras
- El nacimiento de Akira.
- Fichas de personajes.
- Entrevistas.
- Storyboards.
- Documentales.
- Canciones.
- Akira Studio.

PELÍCULA: E | EXTRAS: E

Adivina quién viene a cenar esta noche

Alien Nación

La película nos sitúa en Los Angeles en un futuro no muy lejano donde los extraterrestres se han mezclado en nuestra cultura y compartimos objetivos comunes, entre ellos defender la ley, por lo que se crean grupos mixtos de policías y aliens. El éxito que tuvo en su tiempo originó una serie de televisión.



Mezcla de intrigas policíacas y ciencia ficción que cumple su objetivo.

FICHA TÉCNICA

Distribuidor: Fox
Precio 24,01 €.
Discos 1
Idiomas
- Dolby Digital 4.1: Inglés. Dolby Sorround: Castellano, Alemán.

Subtítulos
- Castellano, Alemán, Alemán para sordos.

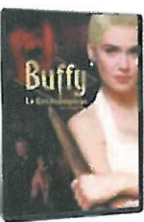
Extras
- Detrás de las cámaras.
- Anuncios de TV.
- Tráiler original de cine.

PELÍCULA: B | EXTRAS: R

Estudiante de día, cazadora de noche

Buffy, la cazavampiros

"Toda saga tiene un origen" y aquí tenemos la película que dio pie a la popular serie de televisión, aunque los actores, las historias y sobre todo, los medios, cambiarán después (a mejor). Veremos como Buffy descubre que está destinada a convertirse en una cazavampiros para el resto de sus días.



Si quieres saber cómo empezó todo, adelante.

FICHA TÉCNICA

Distribuidor: Fox
Precio 24,01 €.
Discos 1
Idiomas
- Dolby Sorround: Castellano, Alemán.

Subtítulos
- Castellano, Inglés, Alemán para sordos.

Extras
- Detrás de las cámaras.
- Anuncios de TV.
- Tráiler original de cine.

PELÍCULA: R | EXTRAS: R



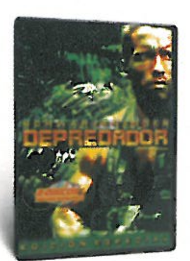


Se abre la temporada de caza

Depredador Ed. Esp.

Schwarzenegger es el jefe de un grupo de operaciones especiales que es enviado a Centroamérica a rescatar rehenes presos por la guerrilla. Lo que no saben es que a su vez serán las presas de un depredador extraterrestre que usa nuestro mundo como coto de caza. Acción y efectos especiales que hicieron de esta película un gran éxito en el cine y cuya Edición Especial viene cargadita de extras inéditos hasta el momento.

Para seguidores de la ciencia ficción y de Schwarzenegger.



FICHA TÉCNICA

Distribuidor Fox
Precio 24,01 €
Discos 2
Idiomas
- DTS 5.1: Español. Dolby Digital 5.1: Español, Inglés.

Subtítulos
- Español, Inglés.

Extras
- Escenas eliminadas.
- Documentales.
- Cómo se hizo.
- Tomas falsas.
- Efectos especiales.
- Tests de camuflaje.
- Galería de fotos.
- Perfil de Depredador.

PELÍCULA: MB | EXTRAS: E



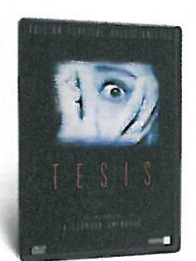


"Me llamo Ángela, me van a matar"

Tesis Edición Especial

Alejandro Amenábar se dio a conocer con esta película que trata del escalofriante mundo de las "snuff movies", es decir, películas donde la gente es asesinada realmente. La tensión y el suspense a lo largo de todo el film son llevados de una manera sorprendente y muy efectiva por el joven director, por lo que más de uno saltará de su asiento al verla. Los extras incluyen cortos de Amenábar y varias sorpresas más.

Imprescindible para los amantes del buen suspense.



FICHA TÉCNICA

Distribuidor: Universal Pictures
Precio 24,01 €
Discos 2
Idiomas
- Dolby Digital 5.1: Español.

Subtítulos
- Inglés, Francés, Español para sordos.

Extras
- Tráiler.
- Cómo se hizo
- Cortometraje Hemenóptero.
- Presentación de Alejandro Amenábar.
- Escenas eliminadas.
- Filmografías.
- Secuencias.

PELÍCULA: B | EXTRAS: R

Cuidado con la luna llena

Miedo Azul

Basada en el libro de Stephen King "El Ciclo del Hombre Lobo", nos encontramos con una historia de hombres lobo que, si bien no pasa de clásica, (un pueblecito agradable donde el hombre lobo, párroco del lugar, ataca a su rebaño) consigue asustarnos en varias ocasiones de forma sorprendente.

Sangre y terror por partes iguales.



FICHA TÉCNICA

Distribuidor: Universal Pictures
Precio 24,01 €
Discos 1
Idiomas
- Mono: Español, Italiano, Alemán, Inglés, Portugués, Italiano, Holandés, Turco, Alemán.

Subtítulos
- Español, Inglés,

Extras
- Trailers.
- Comentarios del director y del equipo.

PELÍCULA: B | EXTRAS: MM

En el espacio nadie puede oír tus gritos

Jason X

Una de las sagas clásicas del cine de terror, junto a Halloween, vuelve de nuevo situándonos esta vez en un futuro en el que el hombre ha colonizado el espacio y abandonado la Tierra. Una colonia recibe dos cuerpos congelados y, aunque parezca mentira, uno de ellos es el de Jason.

¿Queda algo por contar de un personaje después de 10 entregas?



FICHA TÉCNICA

Distribuidor: Columbia
Precio 24,01 €
Discos 1
Idiomas
- Dolby Digital 5.1: Español. Dolby Surround: Inglés.

Subtítulos
- Español, Inglés.

Extras
- Trailers.
- Filmografías.
- Ficha técnica.
- Anuncios de TV.
- Entrevistas.
- Escenas del rodaje.

PELÍCULA: B | EXTRAS: R

LOS + VENDIDOS

(N) **1. Harry Potter y la piedra filosofal**
- Género: Aventuras
- Distribuidora: Warner
- Precio: 24 €

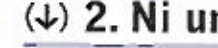


(↑) 2. Moulin Rouge
(N) 3. Shrek
(↑) 4. Atlantis
(N) 5. X-Men
(N) 6. Amelie
(N) 7. Inteligencia Artificial
(↓) 8. Doraemon y el secreto del laberinto
(↓) 9. El Planeta de los Simios
(N) 10. Blancanieves

LOS + ALQUILADOS

(N) **1. Spy Game**
- Género: Suspense
- Distribuidora: Warner
- Precio: --

(↓) 2. Ni una palabra
(N) 3. Trece fantasmas
(N) 4. Intacto
(N) 5. El Único
(N) 6. El misterio del collar
(↑) 7. Scary Movie 2
(N) 8. El hijo de la novia
(N) 9. El mosquetero
(N) 10. Ratas a la carretera

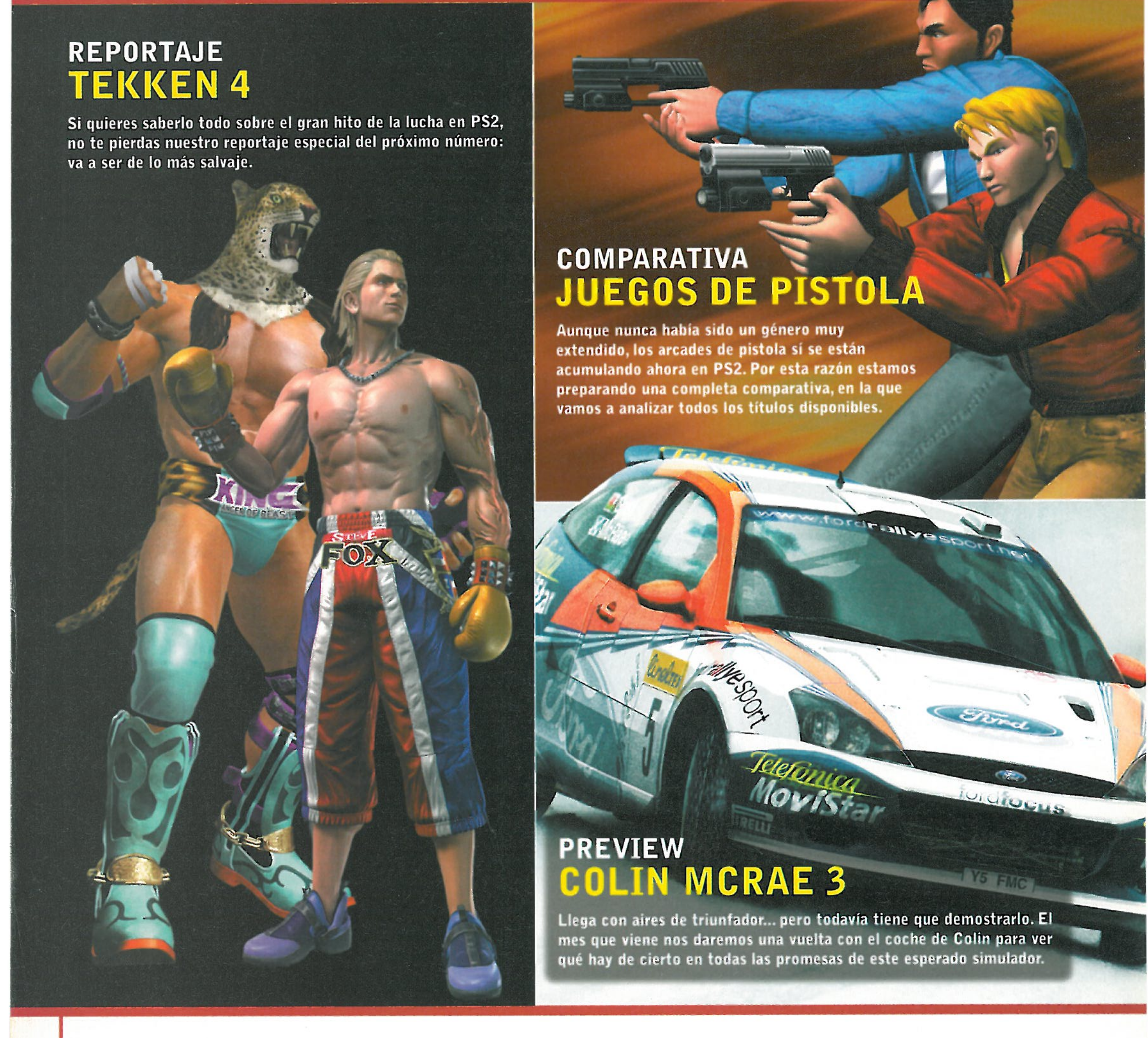
Listas cortesía de 

NUESTROS FAVORITOS

(N) **1. Akira**
- Género: Animación
- Distribuidora: Import
- Precio: 30 €



(=) 2. Harry Potter
(N) 3. Depredador E. E.
(↓) 4. Conan el Bárbaro
(=) 5. Los Otros
(↑) 6. Matrix
(↓) 7. La Amenaza Fantasma
(N) 8. Tomb Raider
(↓) 9. Gladiator
(↓) 10. Final Fantasy



REPORTAJE
TEKKEN 4

Si quieres saberlo todo sobre el gran hito de la lucha en PS2, no te pierdas nuestro reportaje especial del próximo número: va a ser de lo más salvaje.

COMPARATIVA
JUEGOS DE PISTOLA

Aunque nunca había sido un género muy extendido, los arcades de pistola sí se están acumulando ahora en PS2. Por esta razón estamos preparando una completa comparativa, en la que vamos a analizar todos los títulos disponibles.

PREVIEW
COLIN MCRAE 3

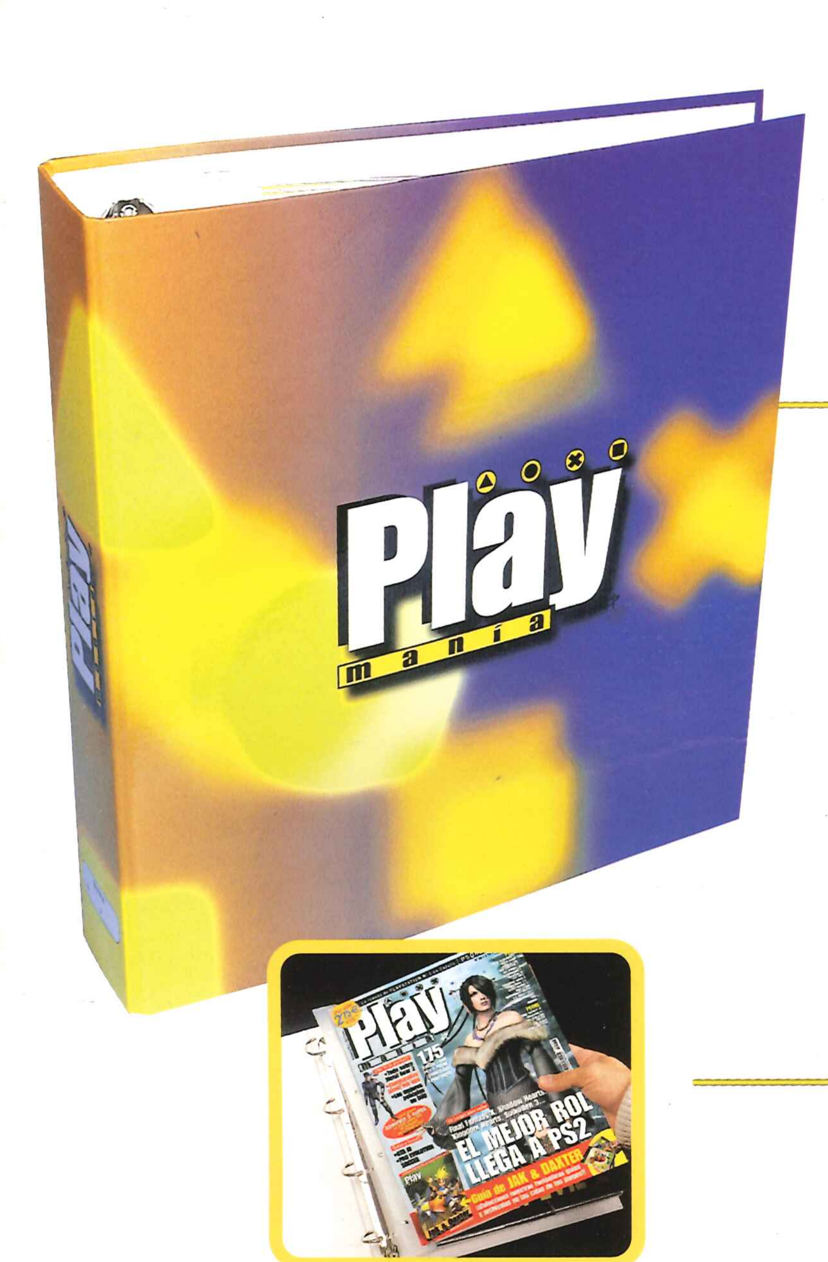
Llega con aires de triunfador... pero todavía tiene que demostrarlo. El mes que viene nos daremos una vuelta con el coche de Colin para ver qué hay de cierto en todas las promesas de este esperado simulador.

A pesar del calor, de las vacaciones y la playa, **PlayManía** volverá el mes que viene con toda la información que necesitas para exprimir al máximo tu PS2. En el número 44 te ofreceremos los análisis más rigurosos de **Commandos 2** (este mes sí, de verdad), el impresionante **Stuntman** de Infogrames, y el no menos prometedor **Delta Force** para PSOne. También daremos buena cuenta de los primeros éxitos del otoño en nuestra sección Previews, donde estarán títulos tan esperados como **Need For Speed: Hot Pursuit 2**, **Burnout 2**, **Turok Evolution**, entre otros... En lo que respecta a las guías, regresaremos a casa con todas las misiones de **Medal Of Honor: Frontline** cumplidas, todos los consejos y movimientos para **ISS2** y alguna sorpresa más. Y como siempre, también estarán nuestras secciones habituales, como la **Guía de Compras**, **trucos**, **reportajes**...

Nota. Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

SUSCRÍBETE A





12 NÚMEROS POR SÓLO 29 € (12% Dto.) + ESTE EXCLUSIVO ARCHIVADOR

SUSCRÍBETE HOY MISMO POR:



906 30 18 30
Coste Llamada: 0,09€ + 0,28€/min.
(Horario: 9h a 13h y de 15h a 18h de lunes a viernes)



902 15 17 98
(envía el cupón por fax)



suscripcion@hobbypress.com



Envía el cupón adjunto que no necesita sello. O si lo prefieres mételo dentro de un sobre y envíalo a:
Hobby Press S.A.
Apdo. 34 F.D.
20080 San Sebastián
(Guipúzcoa)

POR PROBLEMAS DE LOGÍSTICA SENTIMOS NO PODER SERVIR NÚMEROS ATRASADOS

- **Por razones de operatividad, el número de teléfono está reservado exclusivamente para suscripciones.**
- De acuerdo con la vigente normativa sobre protección de datos personales te informamos de que los datos que nos facilites se incluirán en un fichero responsabilidad de Hobby Press S.A. Para modificar tus datos escribe a Hobby Press, Dpto. Suscripciones, Los Vascos, 17, 28040 Madrid.
- No se aceptan suscripciones fuera de España.
- Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Hobby Press S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso.